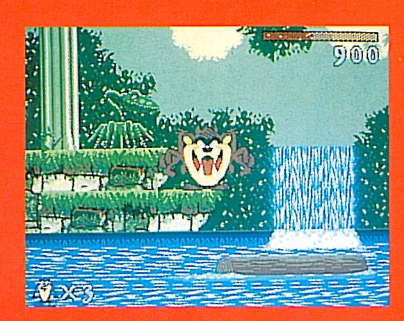


Número 5 • Año I • P.V.P. 350 Ptas.
MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR
MEGA
force
la revista de los juegos SEGA
Primavera
MEGA DOSSIERS
Alisia Dragoon
para MegaDrive
Toki
para MegaDrive
Previews
Batman Returns
Green Dog
Corporation
Ferrari F1
Space Gun
Zapping
Arch Rivals
Put & Putter Golf
Chuck Rock
Wimbledon
00005
8 414090 116817
Sonic II: ¡El regreso!
MEGAPOSTER
TERMINATOR 2



ENDIABLADAMENTE DIVERTIDO



El demonio de TAZ-MANIA es peludo y está hambriento... en busca del huevo gigante para darse un gran banquete. Sus ganas de comer son más fuertes que él.
¡Aquí vale todo!. A la velocidad de un tornado come todo aquello que encuentra, incluso algunas bombas.
Apúntate a esta extraña comilona, sigue los pasos de un héroe maravillosamente feroz y consigue el huevo prehistórico.
¡La mesa está puesta!.



Vive una Aventura SEGA

Unitros

Director:
Jesús Lázaro

Redactores y colaboradores:
Mónica Morales, Franciso Durán, Mary Connor, Jaime Torroja, Esperanza Hernández

Diseño:
Yves Rainaud y J.Lázaro

Portada:
Xavier Clares

Autoedición:
Mario Ruiz

Ilustraciones:
Alain Bertrand

Redacción y Administración:
C/ Miguel Angel, 1 dpdo.
28010 Madrid
Tel. (91) 308 40 63
Fax (91) 308 37 27

Redacción en Barcelona:
Viladomat, 271-273
entlo. 2ª esc. dcha.
08029 Barcelona
Tel. (93) 419 92 78

Publicidad:
Publi Mul, S.L.
Rda. Gral. Mitre, 200 5º 2ª
08006 Barcelona
Tel. (93) 418 54 93
Fax (93) 434 03 87

Director de publicidad:
José González Voces

Producción:
ArtiBox
Viladomat 271
08029 Barcelona

Suscripciones:
G+J España, S.A.
Marqués de Villamagna 4
28001 Madrid
Tel. (91) 578 03 75
Fax (91) 575 26 17

Distribución:
COEDIS, S.A.
Molins de Rey (Barcelona)
Tel. (93) 680 03 60

Imprime:
Rotocayfo

MEGAFORCE es una publicación de:
Ed. Primavera S.A.
C/ Miguel Angel, 1 dpdo.
28010 Madrid
Tel. (91) 308 40 63

Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132- 2721

Consejero Delegado:
Raymond Cohen
Director General:
Luis Martínez Ruiz



ESTE MES...

Septiembre
Nº 5

Ya estamos de vuelta todos. Un poco más morenos unos y algo más descansados otros. El caso es que el verano toca a su fin y casi no ha habido tiempo para nada ¿verdad?
Pero no seamos pesimistas. Ahora llega una nueva temporada llena de novedades y sorpresas. De momento MEGAFORCE os adelanta cómo va a ser la segunda parte del juego preferido por la mayoría de vosotros: Sonic.
También os contamos cómo fue la final europea de campones Sega y alguna otra noticia de última hora (¿sabías que Sega va a lanzar una consola compatible PC?)
En fin, un fuerte saludo y hasta el próximo mes.

Sonic

MEGADOSSIERS

PREVIEWS

ZAPPING

SECCIONES



CALIFICACIÓN

Las características principales de los juegos están valoradas conforme a esta escala.


Aburrido


Entretenido


Bien


Súper


Genial

Ludic Maniacs!

¡NOSOTROS SOMOS ASI...!

adian

ATENCION A NUEVAS APERTURAS EN:

BERGA:
c/ Puig-Reig, 4 bis

VALENCIA:
Gran Vía Fernando el Católico, 2

S. ADRIA DEL BESOS:
c/ Bogatell, 79

EDADES

S

AS TIENDAS

...y además, durante todo el més de septiembre, presentando el Carnet de Socio Canadian, obtendrás GRATIS, un fabuloso PIN CANADIAN

PREMIOS



ONCURSOS

OPENLINE

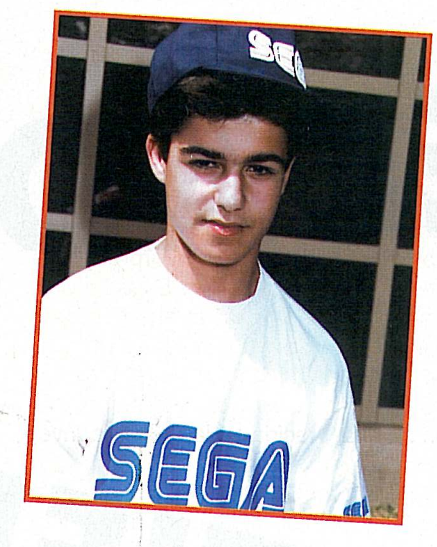
MEGANOTICIAS

Gran final europea de campeones Sega

El 31 de julio se celebró en Londres la final del Campeonato Europeo de Sega 1992, en el que competían los más hábiles "sega-adictos" de Gran Bretaña, Francia, Alemania, España, Austria, Suecia, Suiza, Bélgica y Portugal.

Para ganar el título de Campeón Europeo Sega 1992, que estaba en poder de un joven inglés, Daniel Curley, los chavales tuvieron que vérselas con cuatro juegos distintos: los súper-vendidos y conocidos Sonic The Hedgehog, Moonwalker, Olympic Gold y un último juego sorpresa que nadie conocía hasta el momento de la competición, y que resultó ser el divertido Green Dog (un juego de plataformas en el que un surfista debe encontrar la tabla de surf de los aztecas y del que encontrarás un Preview en esta revista).



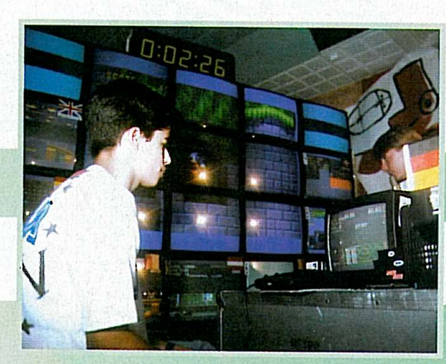


Abel posa con los otros campeones de Europa poco antes de que todos pasaran a disputar lo que se sería una reñida competición en la que el representante español supo aguantar el duro nivel.

Nuestro representante, Abel Bascunana, de Lérida, colocó bien alto el pendón español, al obtener en la clasificación final 28 puntos, frente a los 33 puntos que logró el ganador, el alemán Reza Abdoulali (el sistema de puntuación era muy simple: nueve puntos para el que obtuviera mejor récord en cada juego, ocho puntos para el segundo, y siete puntos para el tercero). Con ello, Abel se situó en un quinto puesto.



Tras la competición, los concursantes asistieron al concierto de Michael Jackson en Wembley. Como final de la aventura, todos ellos se dirigieron a Barcelona y se convirtieron en público de las Olimpiadas durante un par de días, para regresar, el 3 de agosto, a sus respectivos hogares, donde estarán ya entrenando duramente para el año próximo arrebatar el título a Reza Abdoulali.







Durante la competición el nerviosismo de los jugadores era patente. Al final todos se relajaron con la gran fiesta y el reparto de premios.

Sonic 2... doble Sonic

El erizo de Sega, está dispuesto a asaltar de nuevo el mundo de las consolas con una segunda versión del vídeojuego Sonic que promete ser el gran éxito de este invierno. Desde luego, las mejoras que hay en Sonic II son muchas, comenzando por la música, que es sin duda una de las mejores bandas sonoras que se han podido escuchar últimamente, siguiendo por el movimiento, mucho más rápido y suave, y terminando por los escenarios, más brillantes y detallados.



Pero ahí no acaban las sorpresas de Sonic II: las versiones que Sega ha preparado para cada una de sus tres consolas son totalmente diferentes, y aunque en todas se han incluido nuevas características y nuevos niveles, la versión más favorecida es la de Megadrive, ya que incluye la esperada opción de dos jugadores. En algunos niveles de este juego en Megadrive, los jugadores pueden controlar tanto al erizo Sonic como a su compañero de aventuras, el zorro Tails. En otros niveles, sin embargo, es posible el control individual de Sonic y Tails en una pantalla completa.

Y lo más alucinante: en algunos casos la pantalla puede dividirse en dos partes para que los jugadores controlen diferentes áreas de un mismo nivel, al mismo tiempo. Esto es posible por las nuevas técnicas gráficas de Sonic II: la técnica llamada overscan y el uso de 448 líneas horizontales.

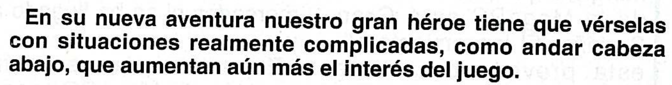
Pues ya sabéis, contened vuestra impaciencia un poco, porque en noviembre llegará a nuestras tiendas Sonic II para Megadrive, Master System y Game Gear.



Sonic regresa a nuestras consolas y esta vez trae algo de ayuda: Tails, el zorro.



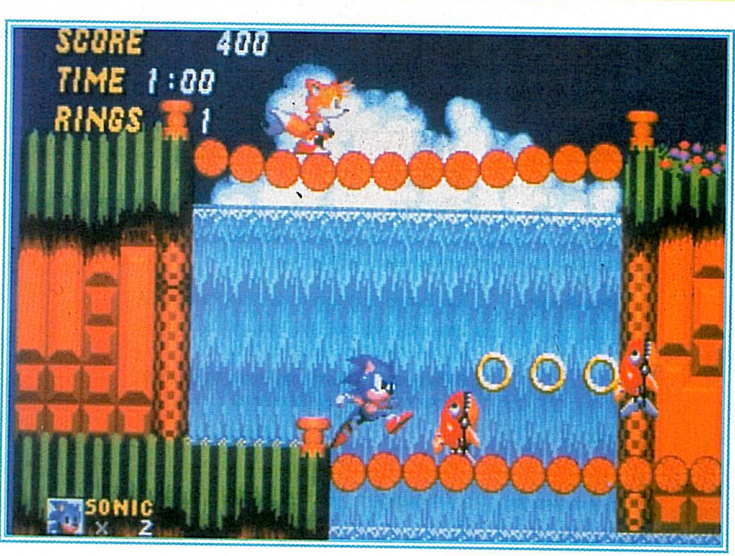




En su nueva aventura nuestro gran héroe tiene que vérselas con situaciones realmente complicadas, como andar cabeza abajo, que aumentan aún más el interés del juego.

La incorporación de nuevos niveles y escenarios hacen de Sonic II un juego especialmente recomendable para todos los que hayan jugado con su primera parte.

Destaca la calidad del movimiento (suave y continuo) y de los gráficos (gran detalle y colorido). ¡Un 10 para Sonic 2!





Talmit's Adventure, una aventura "real"

El mundo Sega está lleno de aventuras de reyes, princesas capturadas por un malvado y príncipes valientes que rescatarán a la princesa, devolverán la alegría al rey y la paz al reino. Y cada vez son aventuras más realistas, realizadas con una técnica gráfica y un cuidado en la programación tales que hacer un nuevo vídeojuego en la misma línea pero que mejore lo existente se convierte en un reto para los desarrolladores de juegos.

En este caso, el "guante" lo ha recogido Namco, que ha preparado un cartucho para la consola de 16 bits de Sega, la Megadrive. Aprovechando las posibilidades de sonido e imagen de esta consola, el juego Talmit's Adventure sumerge al jugador en un mundo totalmente nuevo, la Tierra de las Maravillas, que ha caído en poder del malvado rey Mole. Las hadas guardianas han sido encarceladas, y la propia princesa Wondra corre igual peligro... Pero queda una esperanza, el príncipe Talmit, que emprenderá una aventura sin par para liberar a los ciudadanos de WonderLand de las garras de Mole. El argumento es sólo la excusa para un despliegue asombroso de gráficos y movimiento del que ya pueden disfrutar los afortunados poseedores de una Megadrive.



MegaPC, la consola de Sega compatible PC

¿Imaginas jugar al Sonic en un PC? ¿O al Larry en una consola Sega? Pues algo así va a ser posible muy pronto, cuando se comercialice el último producto que han desarrollado en conjunto Sega y Amstrad. Con el nombre de MegaPC, ambas firmas han construido una consola Megadrive compatible con el mundo PC, esto es, una máquina que incluye dos procesadores distintos (el 80286 y el 68000) y puede correr igual cartuchos, discos MegaCD y disquetes de 3,5 pulgadas de PC.

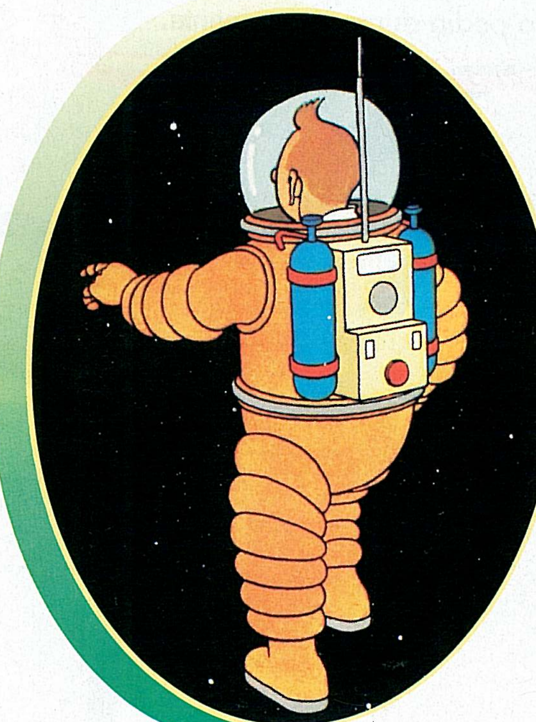
Dado que Amstrad es una compañía británica, el primer país que podrá disfrutar de la MegaPC será Gran Bretaña. El lanzamiento allí está previsto para este otoño, y el precio se ha fijado en unas novecientas libras (lo que equivaldría a unas 170.000 pesetas), incluyendo, como "tarjeta de presentación", un juego de la calidad de Sonic The Hedgehog. Después de un tiempo, la máquina llegará a otros mercados europeos.

Tanto Amstrad como Sega confían en el éxito de su nuevo desarrollo, y piensan vender unas doscientas mil unidades de la MegaPC en el primer año de comercialización. Anteriormente, Sega había emprendido un proyecto similar, aunque en aquella ocasión era con la multinacional IBM. La máquina de entonces, que fue llamada TerraDrive, se introdujo en el mercado japonés sin demasiado éxito, por lo que en otros mercados ni se ha llegado a ver.

Esperemos que en esta ocasión, la MegaPC tenga una buena aceptación en todos los países, y que llegue pronto a nuestro mercado.

Nuevos juegos de Virgin Games

Virgin Games, la empresa británica desarrolladora de juegos como Chuck Rock y conocida sobre todo por la cadena de tiendas de música y vídeojuegos, prepara nuevos lanzamientos para el año próximo.

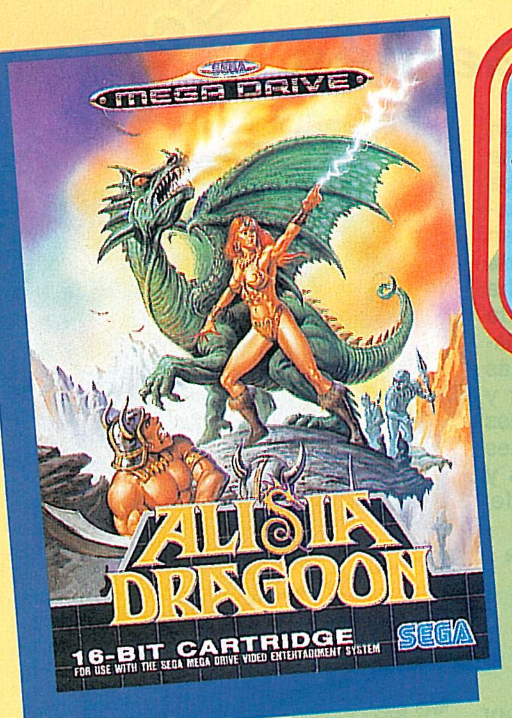


El primero de ellos es MC Kids 2, un divertido juego de plataformas que retoma la idea del ya conocido MC kids, en el que dos muchachotes, Mick y Mack, mascadores de chicle donde los haya, debían encontrar la valiosa bolsa secreta de Ronald MacDonalds. En MC Kids 2 ha cambiado el objetivo: ahora se trata de limpiar este mundo de toda la contaminación existente, sirviéndose de las mismas armas que antes: su goma de mascar y su habilidad. El jugador elige a uno de los personajes y recorre con él los diferentes escenarios, llenos de puntos, bonos y monedas con el logotipo de MacDonalds.

La música es una auténtica banda sonora, asombrosa, y la presentación del juego es genial: entras a un MacDonalds, y una vez pedida la hamburguesa vas a la mesa donde encuentras un tebeo con la historieta de... Mick y Mack, por supuesto. No hace falta decir que MacDonalds ha licenciado a Sega sus personajes, su logotipo, etc.

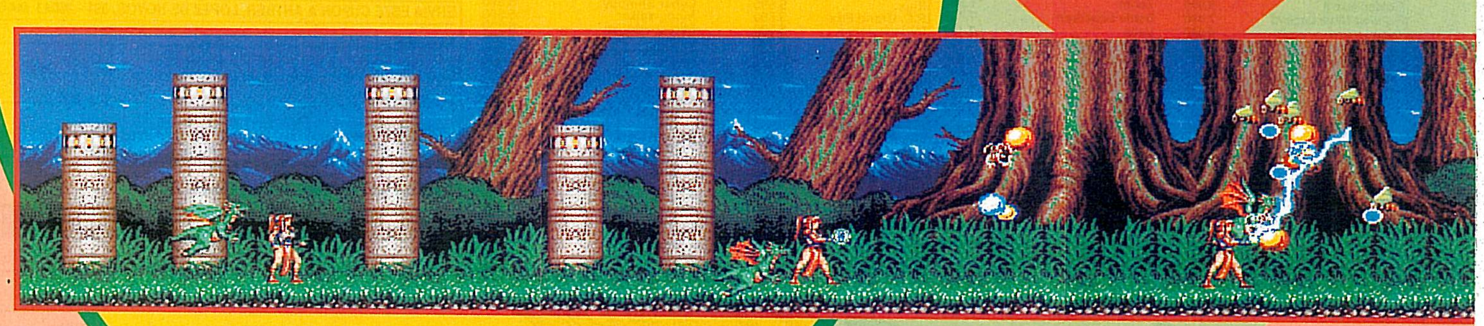
Un poco más tarde, en la primavera del año próximo, llegará a las consolas Sega Master System y Master System II el popular héroe de los dibujos de Hergé: Tintín, en un juego llamado Tin Tin On The Moon. Quienes ya conozcan el cómic, pueden imaginar el juego: Snowy ha caído en un agujero lunar y Tintín deberá luchar contra meteoritos, falta de combustible, ausencia de oxígeno y otros obstáculos para rescatar a su perro.

MC Kids 2, el ambiente del restaurante de hamburguesas más conocido del mundo.



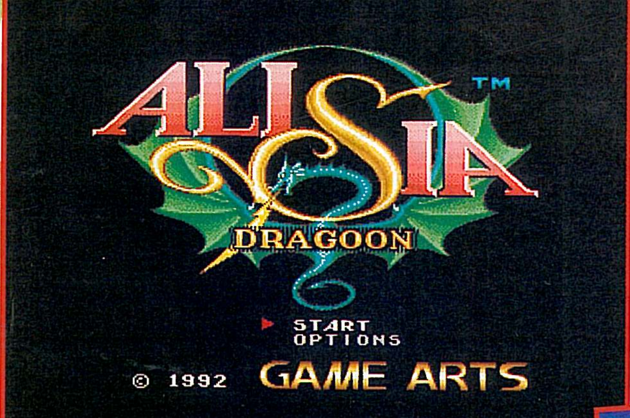
Cuando sólo contaba con veintidós primaveras, Alisia recordaba su infancia, cuando su padre, un mago respetado en todo el reino, aprendió a controlar el poder del rayo. En los últimos años, Alisia había adquirido todo el saber que su padre le trasmitió. Ver a una pequeña niña jugando con el trueno daba buen ambiente en el seno de la población del reino, pero esta loca alegría no podía durar eternamente.

Un sombrío día de otoño, Baldour, el maestro de las tinieblas desembarcó en la Tierra para convertirla en un campo de batalla después de haber acabado con infinidad de mundos y planetas. Su sed de muerte le llevará, inevitablemente, a destruir al padre de Alisia, el único hombre que podría contener sus instintos guerreros. Por eso, ayudado de sus monstruosos soldados luchará contra el mago terrestre y usando su astucia le hará prisionero. Durante muchos días, el padre de Alisia fue torturado por el inmundo Baldour frente a los ojos de ésta, todavía una niña, que aún guarda en su memoria el sufrimiento de su padre. En un último momento de lucidez, el padre de la heroína pidió a Baldour que no lastimara a su hijita. El malvado mago, sabiendo que su enemigo estaba a punto de rendirse aceptó el ruego del vencido. No sabía que detrás de los tranquilos ojos de la

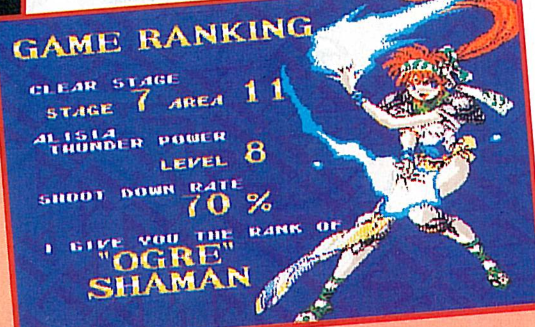


niña se estaba forjando una implacable venganza. El fuego de estos ojos sería lo que





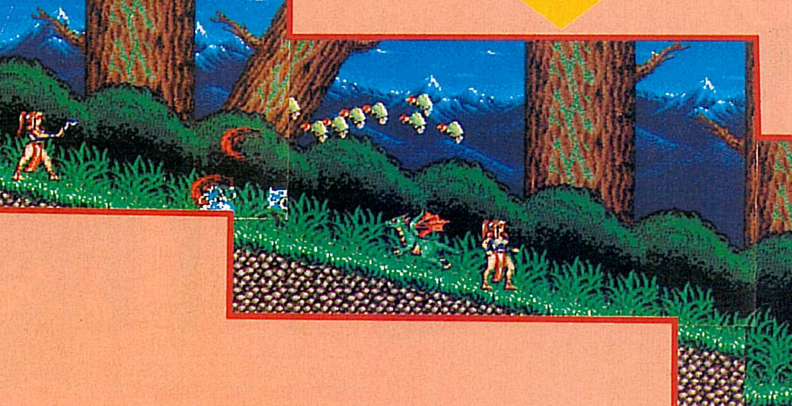
A lo largo de siete niveles, dirigirás a Alisia en una aventura sin reposo hasta acabar con el asesino de su padre. Buena suerte megaforceros y que la fuerza os acompañe.



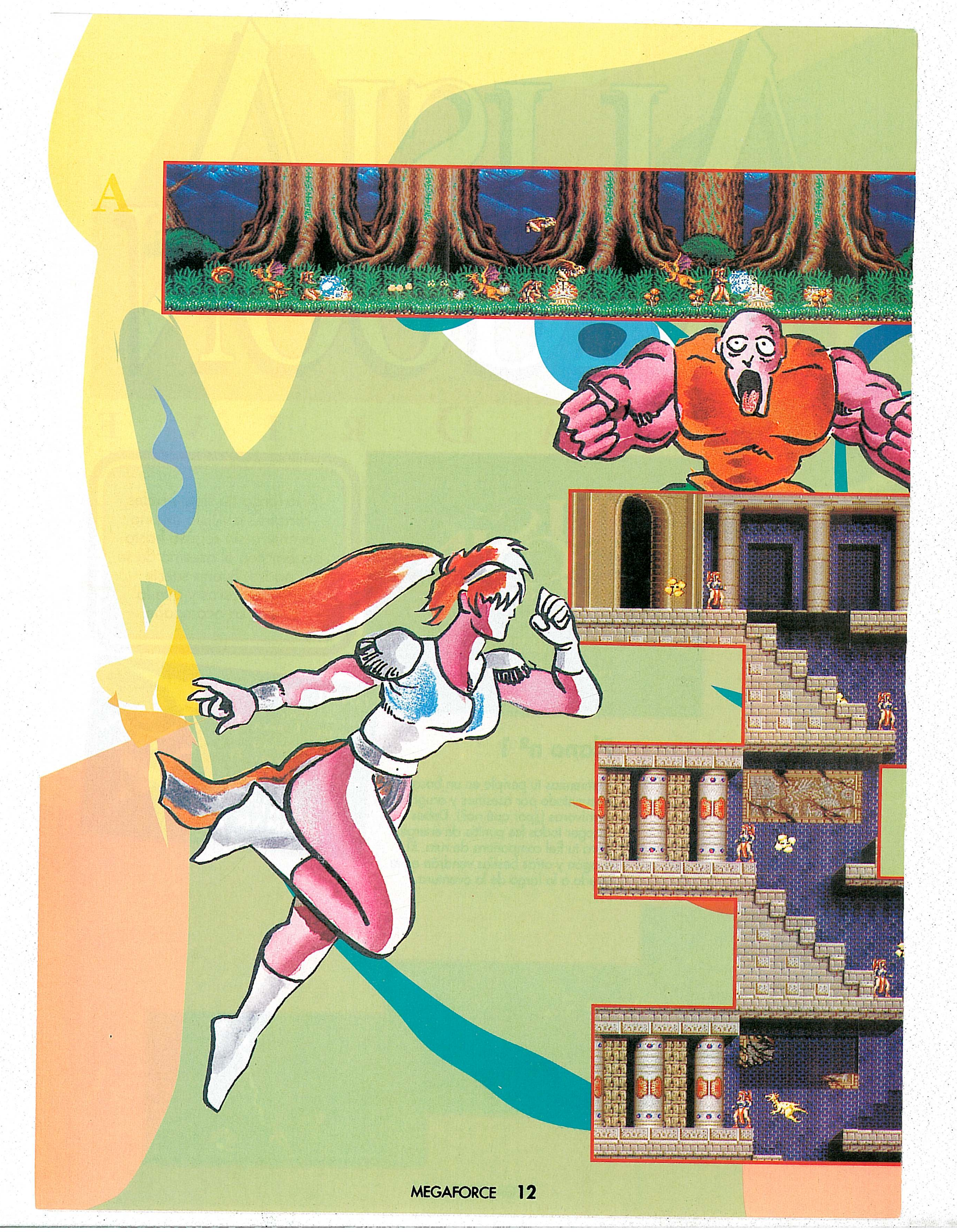
LEVEL 1

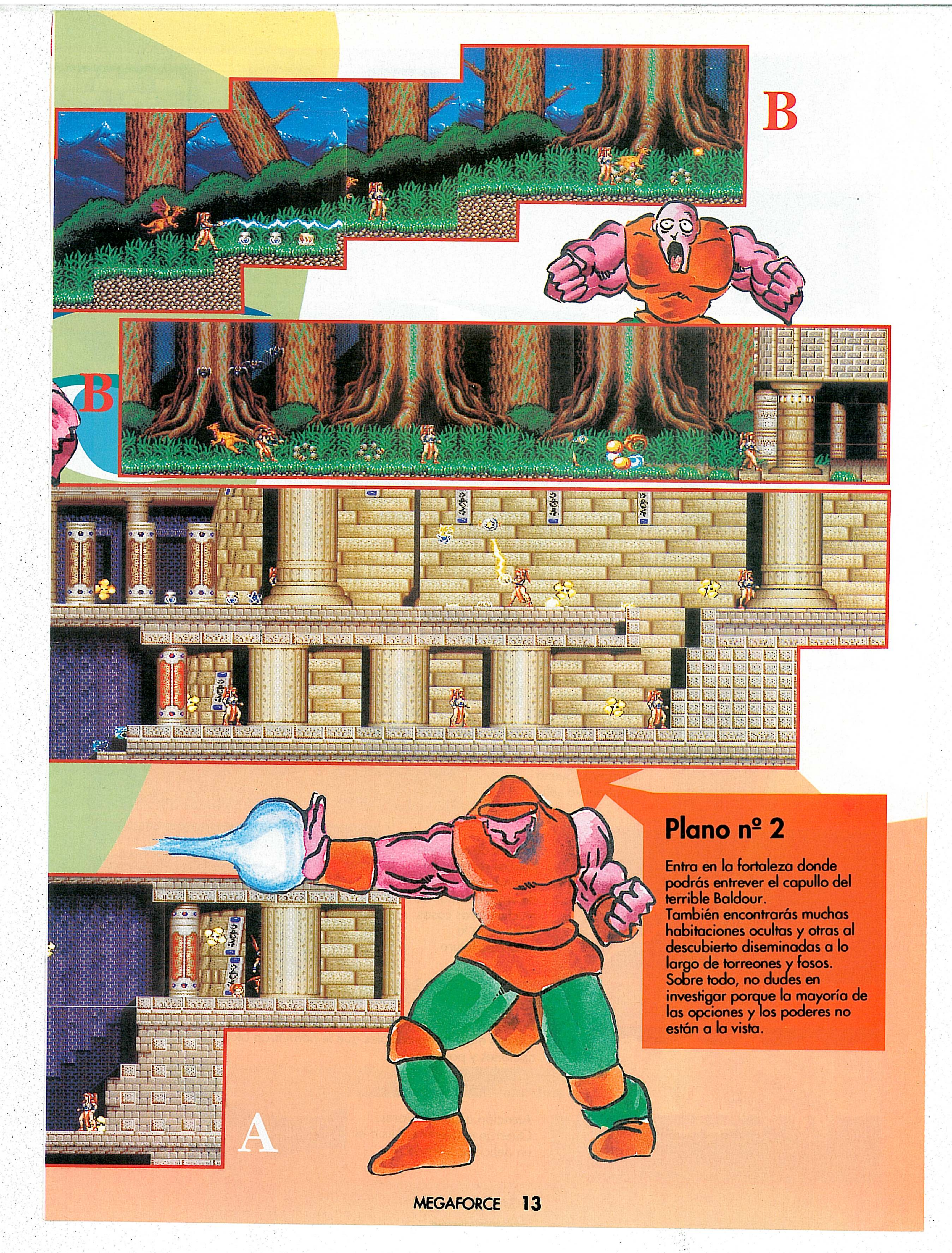
Plano nº 1

Comienzas tu periplo en un bosque frecuentado por asesinos y orugas camívoras (¿por qué no?). Debes recoger todos los puntos de energía para tu fiel compañera de ruta. El dragón y otras bestias vendrán en tu ayuda a lo largo de la aventura.



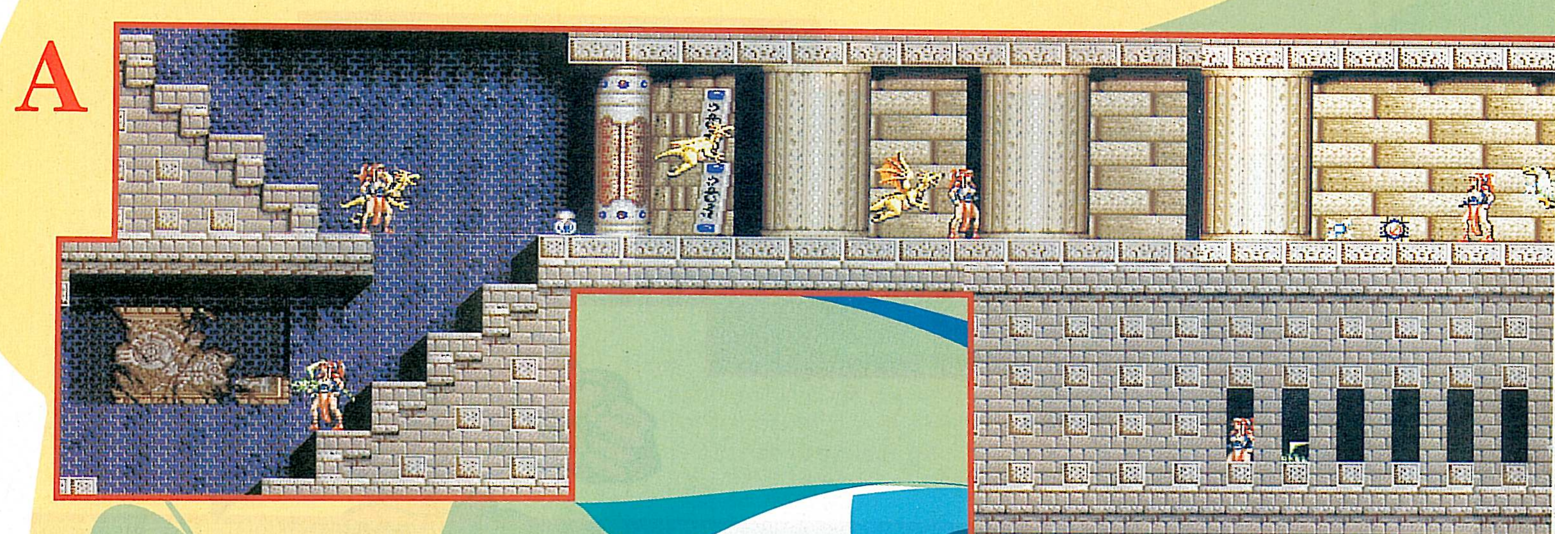
A





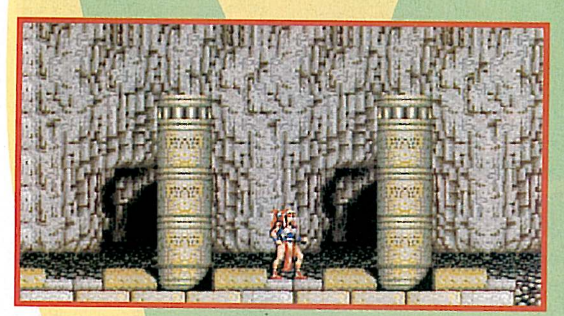
Plano nº 2

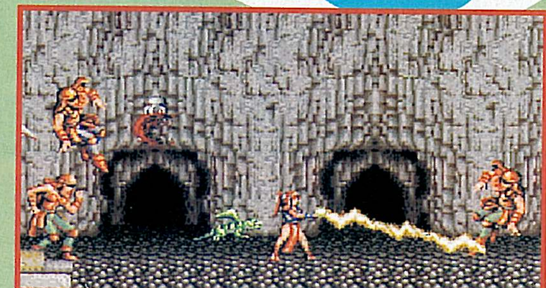
Entra en la fortaleza donde podrás entrever el capullo del terrible Baldour.
También encontrarás muchas habitaciones ocultas y otras al descubierto diseminadas a lo largo de torreones y fosos.
Sobre todo, no dudes en investigar porque la mayoría de las opciones y los poderes no están a la vista.



A

B





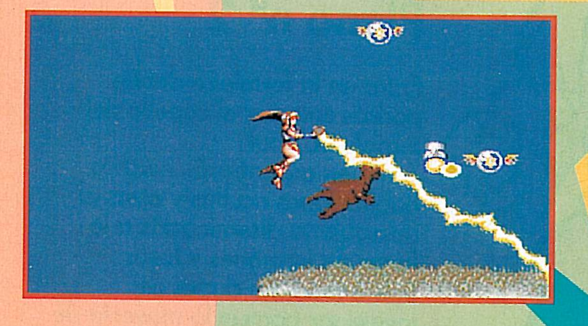
Sal y camina alrededor de las murallas del sombrío castillo.



LEVEL 2

Entra en los pantanos malditos, donde te encuentras con toda suerte de criaturas malignas, desde nenúfares carnívoros hasta hombres de las marismas. Suena atractivo ¿eh?





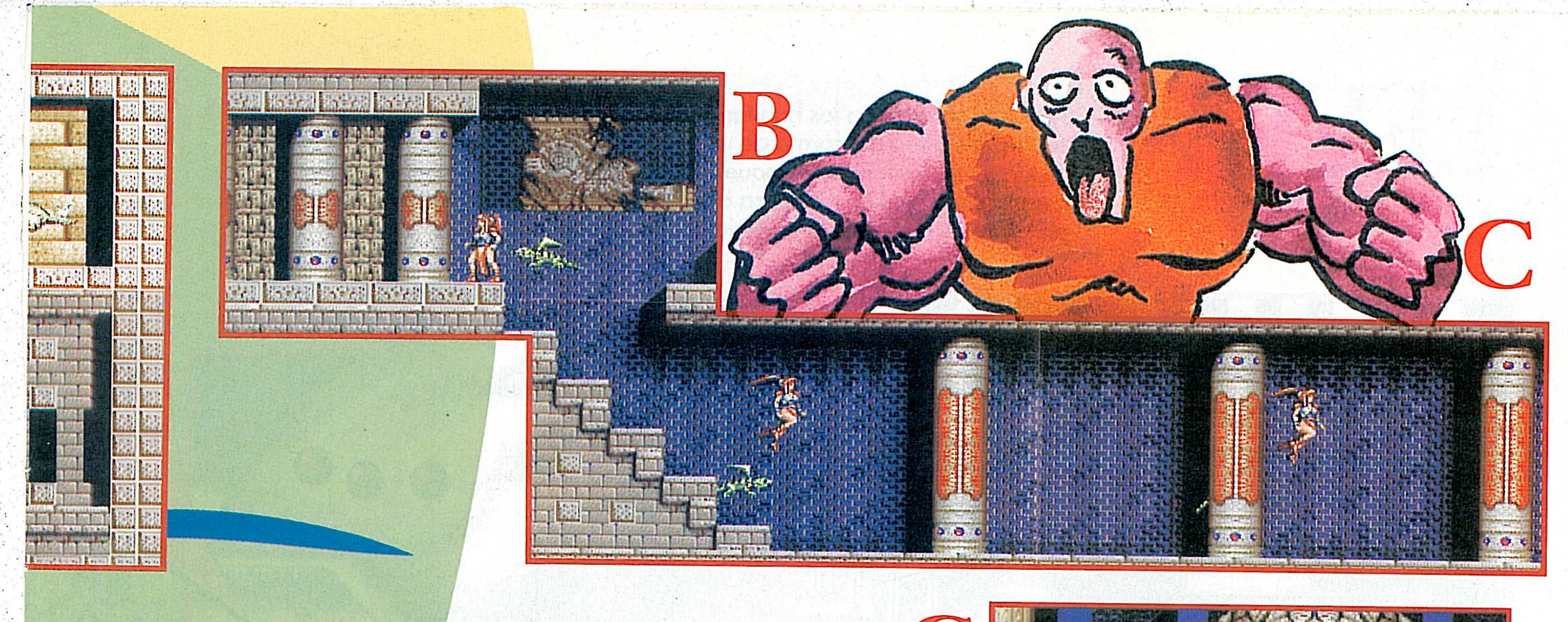
Al final de este nivel puedes recoger un montón de pociones de vida, además de muchas otras cosas útiles para tu recorrido futuro.

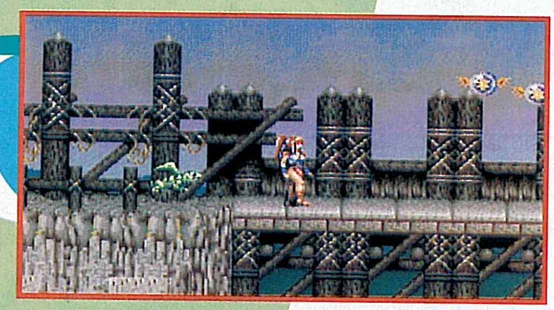


A medida que vas progresando podrás destruir un gran número de villanos muy desagradables que te permitirán alcanzar muchas opciones y poderes.



Atención a los nenúfares. Querrán convertir a Alisia en un delicioso bocado.

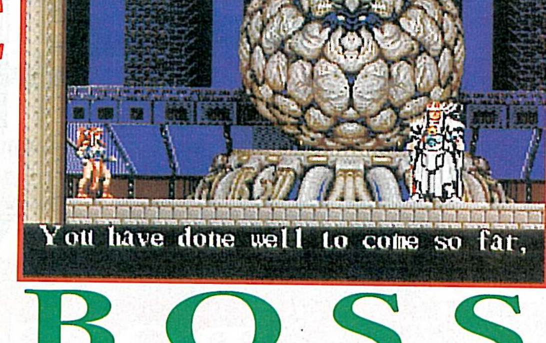




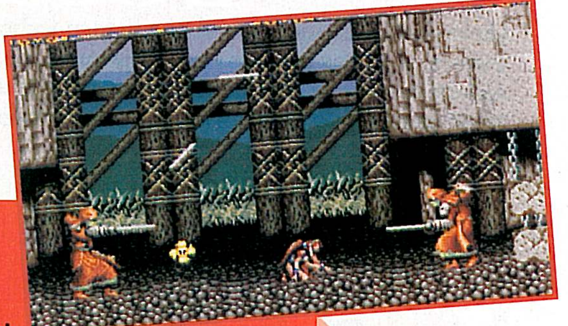


En tu camino encontrarás diversas pociones, además de la del poder del rayo, que aumentarán tu poder de destrucción. Después de la recolección podrás ir a buscar al jefe de este nivel.

C



BOSS



Estas fotos te enseñarán que puedes encontrar lugares secretos, aunque no demasiados. Pero siempre es mejor que nada. Enseguida llegará el jefe de este nivel.

BOSS 1

Te encuentras, en el fin del nivel, a dos jefes que en realidad son dos hermanos gemelos que acompañan a Baldour en sus campañas guerreras. Para pasarlos, debes colocarte entre los dos y disparar continuamente. No resistirán mucho tiempo este tratamiento de choque.





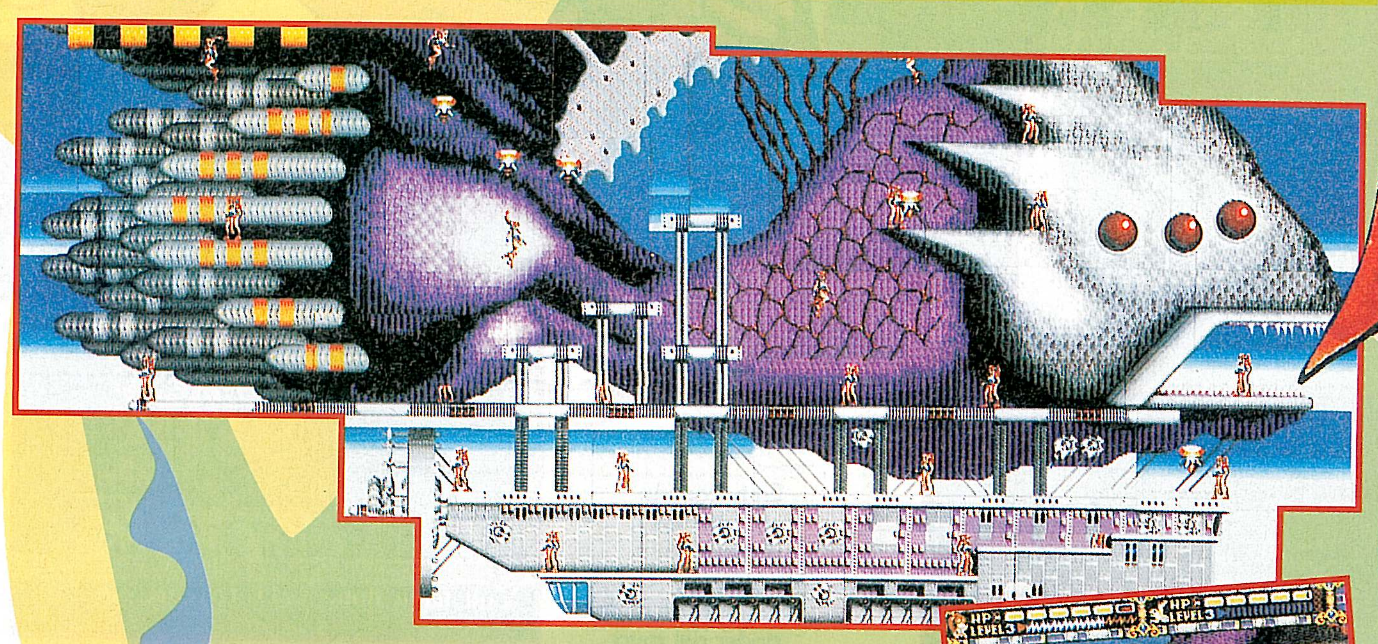
BOSS 2

Una especie de cosa informe te atacará en las infectas aguas de la inmunda ciénaga. Te asaltará por todas partes y con toda su furia acumulada. Su único punto vulnerable es la boca, por lo que debes dispararle lo más posible a la dentadura.



LEVEL 3

Ahora te enfrentas a los habitantes del aire durante todo el nivel. Trepa por el dirigible que tiene forma de un enorme pez volador para afrontar a los mutantes que, cuando los toques, explotarán un una multitud de bolas de fuego. No te confíes y dispara a placer. Continúa después por las plataformas que te dirigen hacia el jefe de este nivel.

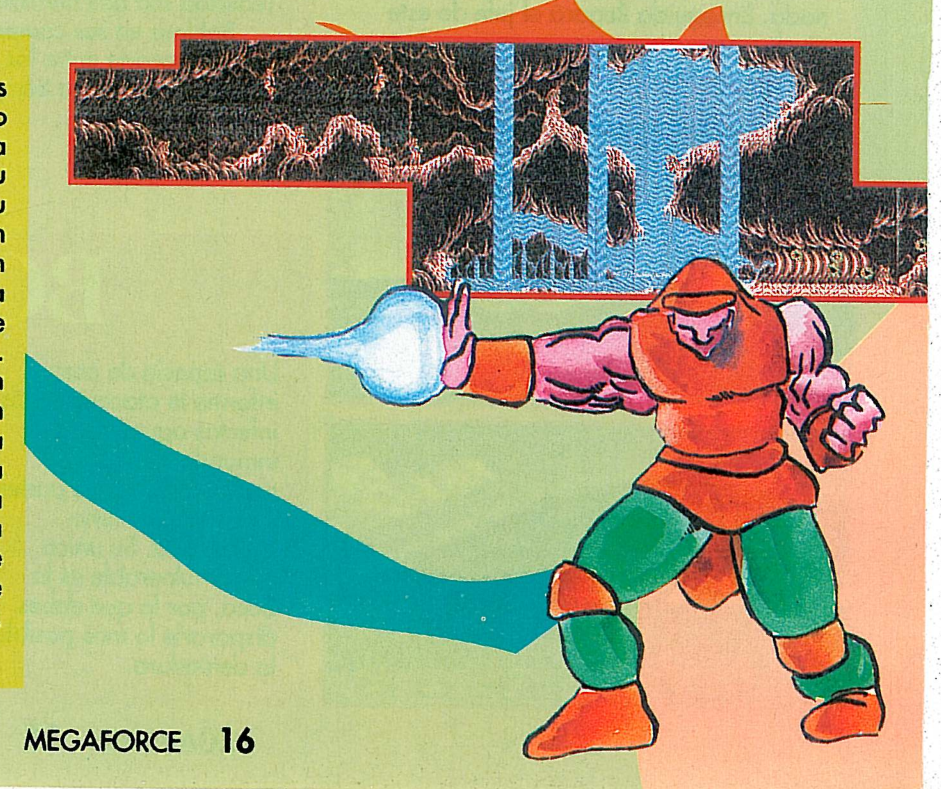


BOSS 3

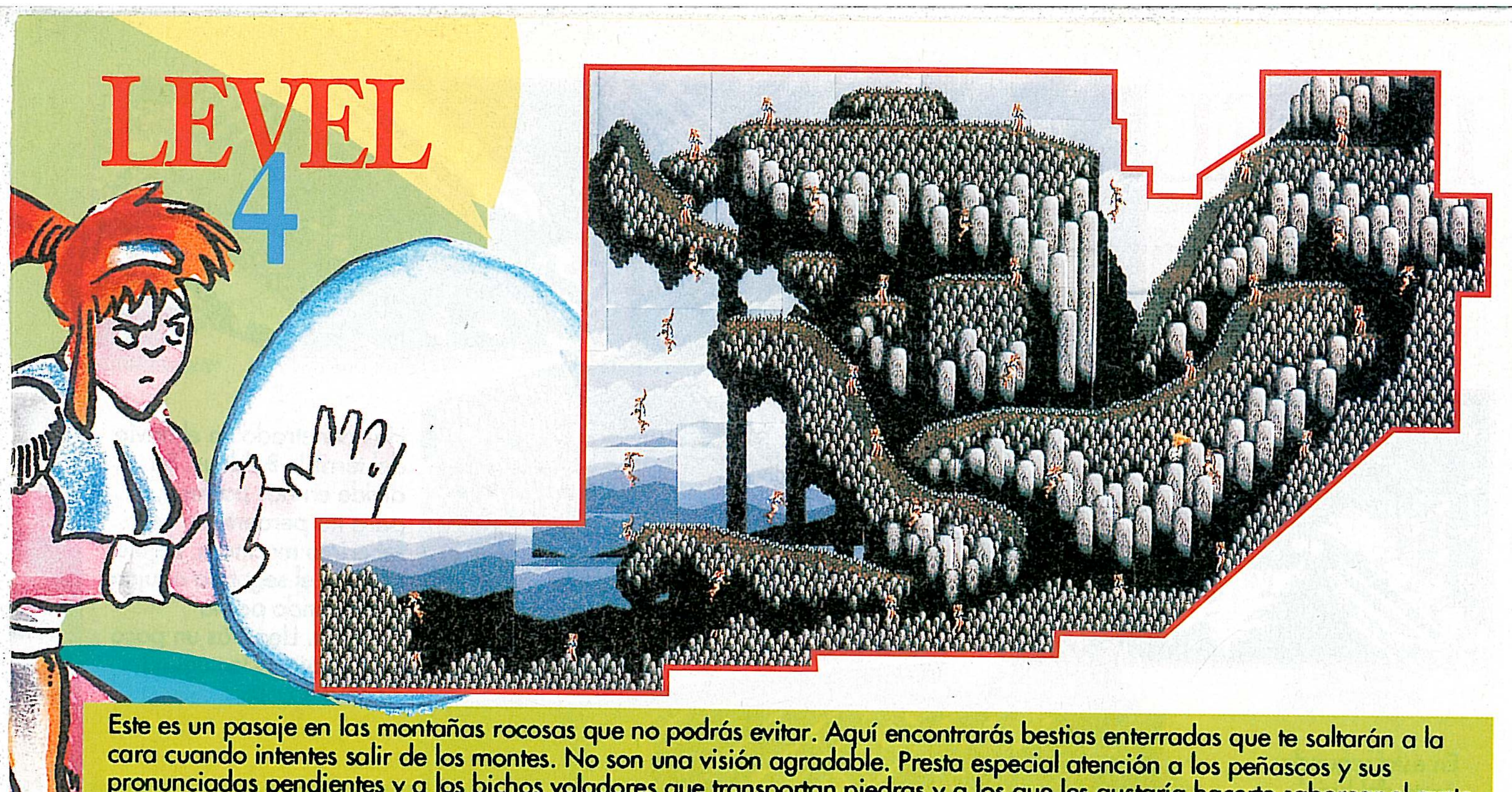
Un curioso individuo con el que te toca luchar. No hay más que fijarse en su aspecto y en sus acciones para comprobarlo. Para acabar con el, todo se reduce a una cuestión de reflejos, de evitar sus disparos, de atacarle y de tener un poco de suerte. Es menos duro de lo que parece pero es fácil vencerle.

LEVEL 5

Después de deshacerte del volátil gigante, entras en la propia montaña. Una gruta poco frecuentada por los humanos será tu primera parada. Los peñascos animados por un espíritu maligno intentarán, con poca fortuna, detener tu avance. También encontrarás duendecillos con intenciones muy poco caballerosas que te harán más dura la vida. Será bueno saber que la salida, en la segunda parte de este nivel, se encuentra en la parte alta a la derecha. Deberás dirigir a Alisia hacia el corazón de un volcán donde muchos bichitos que intentarán ardorosamente echar una parrafada con la heroína (adivina en que consiste esta parrafada). No puedes perder en esta segunda parte, todo lo que debes hacer es ir hacia arriba. Una vez que llegues a lo más alto de este escenario te enfrentarás al tradicional jefe de nivel.



LEVEL 4



Este es un pasaje en las montañas rocosas que no podrás evitar. Aquí encontrarás bestias enterradas que te saltarán a la cara cuando intentes salir de los montes. No son una visión agradable. Presta especial atención a los peñascos y sus pronunciadas pendientes y a los bichos voladores que transportan piedras y a los que les gustaría hacerte saborear el gusto de una buena roca. Busca, a lo largo del camino, las diversas pociones escondidas y dirígete a lo más alto de esta montaña para enfrentarte al jefe que monta guardia al final.

BOSS 4

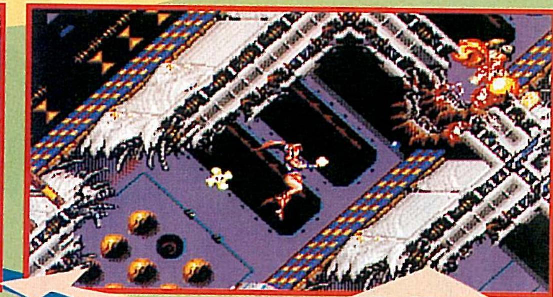
Este es un bicho volante, directamente importado de la prehistoria de Chuck Rock, que, por supuesto tratará de hacerte pasar las de Caín por medio de dos ataques. En el primero, simplemente se coloca delante de ti y te arroja bolas de fuego (muy fáciles de esquivar, por cierto). Después de este ataque aprovecha para colocar algunos golpes bien situados. Su segundo asalto es también muy simple: arremete contra ti directamente y será muy fácil evitarlo. Una nueva serie de golpes y vuelta a empezar con los ataques.

BOSS 5

Un enorme carro, repleto de armas hasta las cejas, te hará temblar de pavor. La mejor táctica para destruirlo es colocarte sobre la plataforma que se encuentra en el centro de la pantalla y dispararle hacia abajo sin parar. Así, al colocarte por encima, evitarás fácilmente sus disparos simplemente saltando. Y un jefe más para tu lista.

LEVEL 6



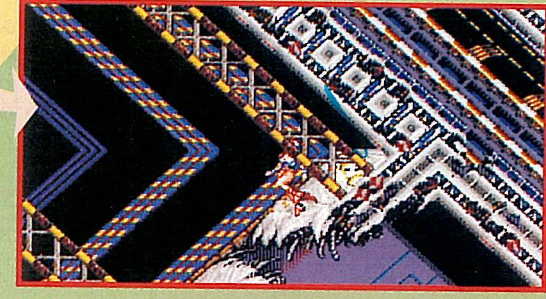




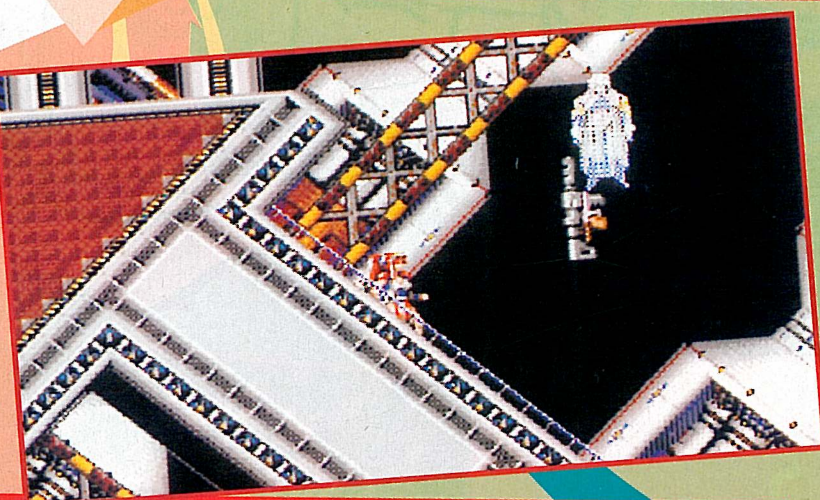


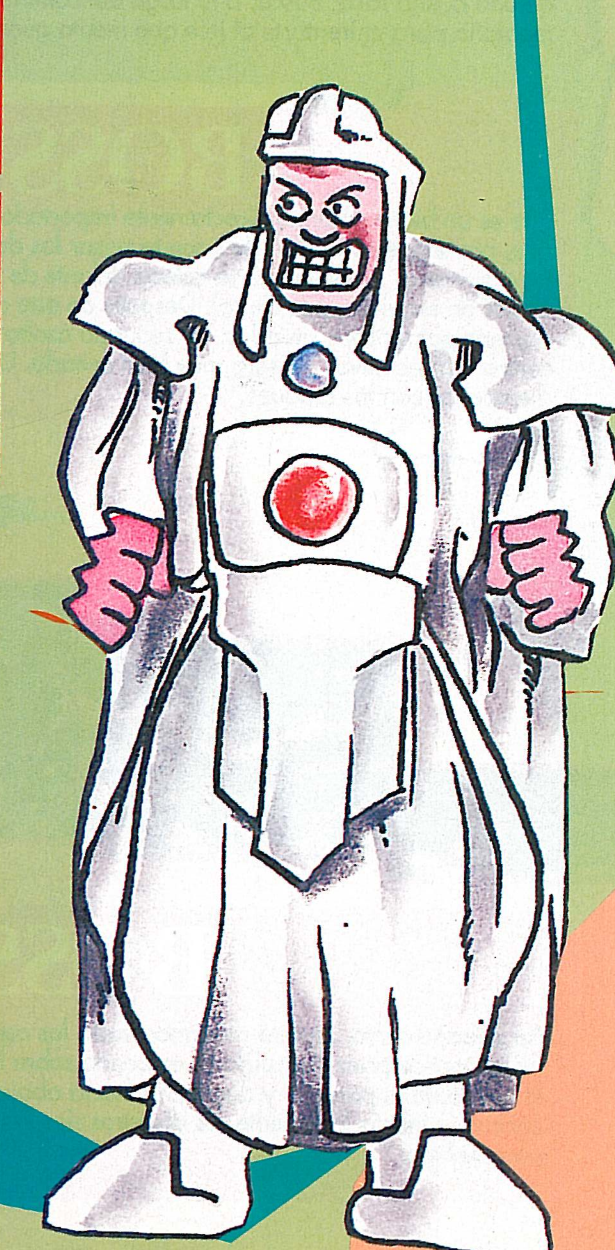
Has penetrado en el navío del terrible Baldour. Se divide en dos partes y, para no perderte en este laberinto marinero, déjate caer en el segundo agujero empezando por la derecha. Llegarás un poco más abajo, a la segunda parte del barco.

En esta segunda parte del bajel, tienes que ir completamente a la derecha, dejarte caer por el agujero, subir por el "tubo" de la izquierda y llegarás al antro del jefe del nivel.









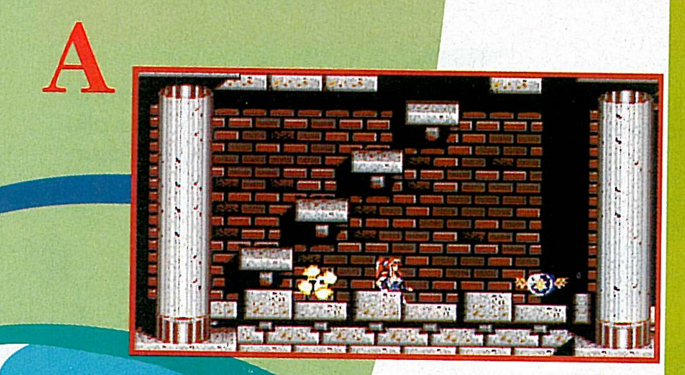
BOSS 6

Para derrotarlo sin sufrir apenas daños debes golpear todo lo que puedas en el pecho del monstruo. Cuidado porque luego hará aparecer dos enormes ametralladoras. Tienes que disparar contra ellas, bajar un poco y volver a disparar. Repite esta operación seis o siete veces y el boss caerá sin remedio .

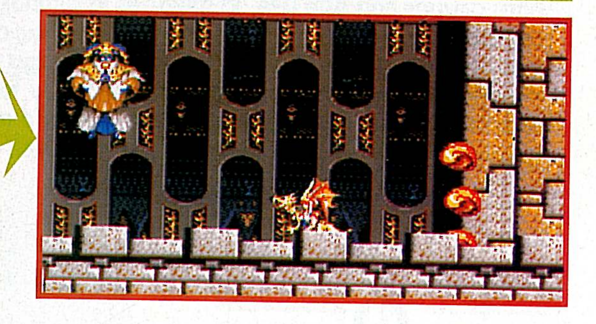
LEVEL 7

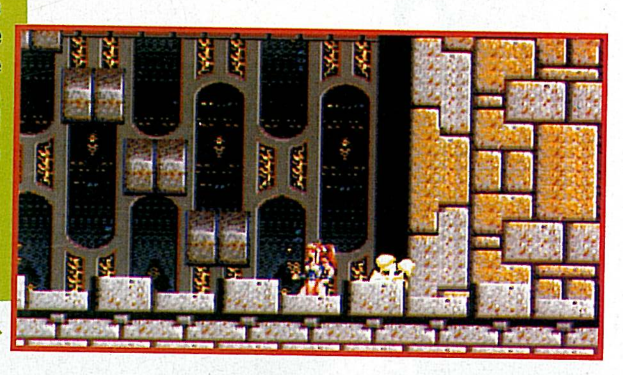
La última línea recta antes de la confrontación final te introducirá en los subterráneos del castillo. Liquida a los pulpos verdes que se pegan en los muros y sube lo más arriba posible en los niveles del castillo.

A



Te das de frente con dos guardias armados con enormes lanzas. Hazles morder el polvo y ve hacia el ángulo izquierdo a buscar un poder, de forma que puedas ir en busca del próximo jefe de la aventura.





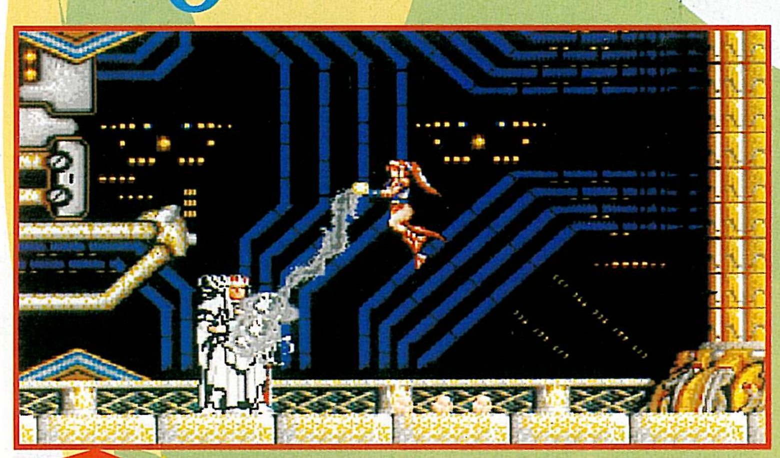
A

BOSS 7

Para acabar con este jefe, lo mejor es la gimnasia. Al principio aparece en forma humana. Coge el dragón que ahora es una bola de fuego y colócalo sobre él y ve hacia la derecha. En este momento, el jefe disparará hacia abajo, pero si has sido suficientemente rápido, sus bolas de fuego pasarán sobre ti sin darte. Luego se transformará en cuatro humanoides, muy fáciles de destruir y después volverá a su forma original. Tendrás que utilizar toda tu paciencia para destruirlo.
Una vez que hayas acabado con este sombrío mensajero de la muerte continúa con la ascensión utilizando las escaleras que aparecerán cuando muera el jefe del nivel.

LEVEL 8

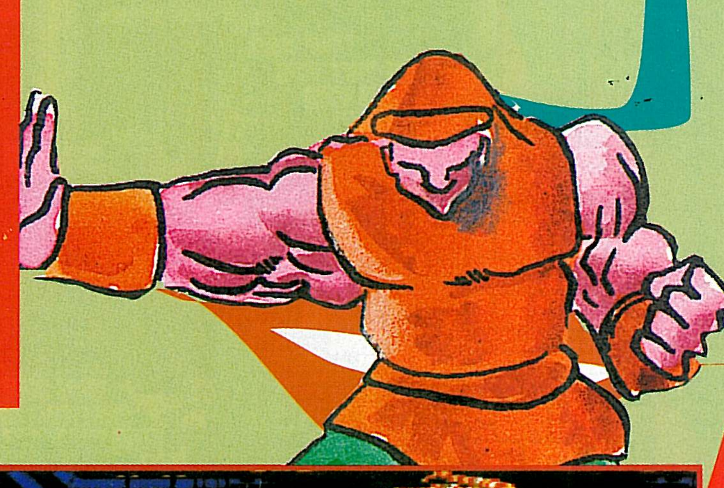
Has llegado a una sala que te obligará a trepar por una innumerable cantidad de plataformas para poder evitar a los cañones. En lo más alta de la sala te enfrentarás al terrible Baldour.

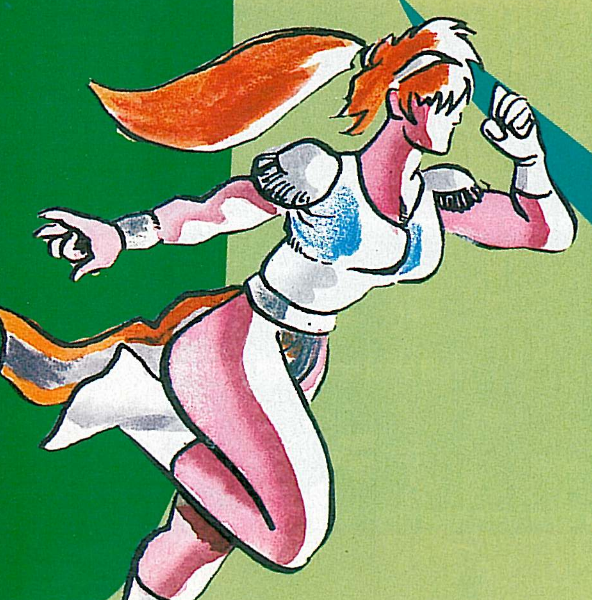




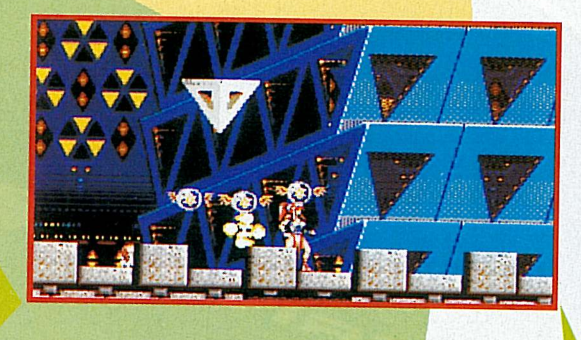
BOSS 8

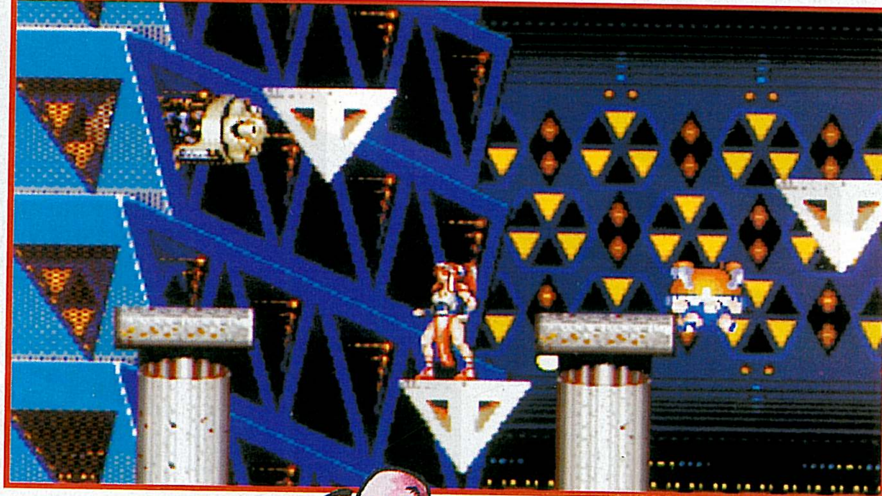
Omha, fiel acólito de Baldour, ataca de esta forma: comienza lanzando sus llamas de fuego, muy fáciles de evitar saltando sobre el mismo sitio para dejarlas pasar y disparando como un loco sobre el innoble personaje. Después de un montón de golpes, Ornha explotará, pero tu alegría será breve. Esta vez, un enorme dragón de fuego se encargará de amargarte. Te seguirá allí donde vayas y harás bien en anticipar sus desplazamientos. Continúa disparando sin cesar sobre Omha (es decir, el dragón), que no resistirá mucho tiempo este intercambio de fuego.

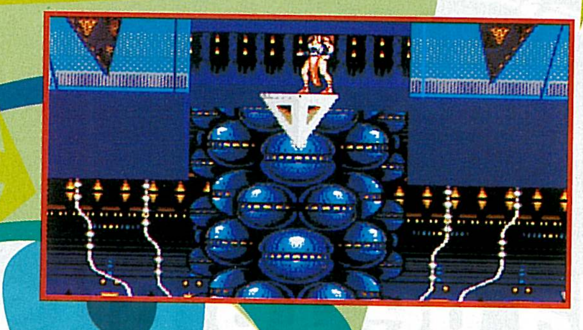


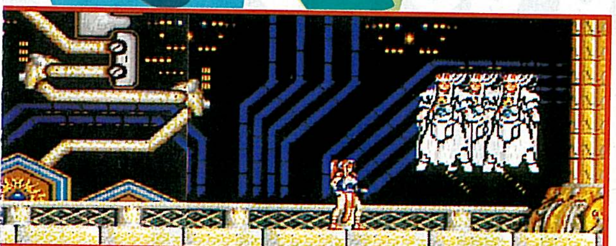








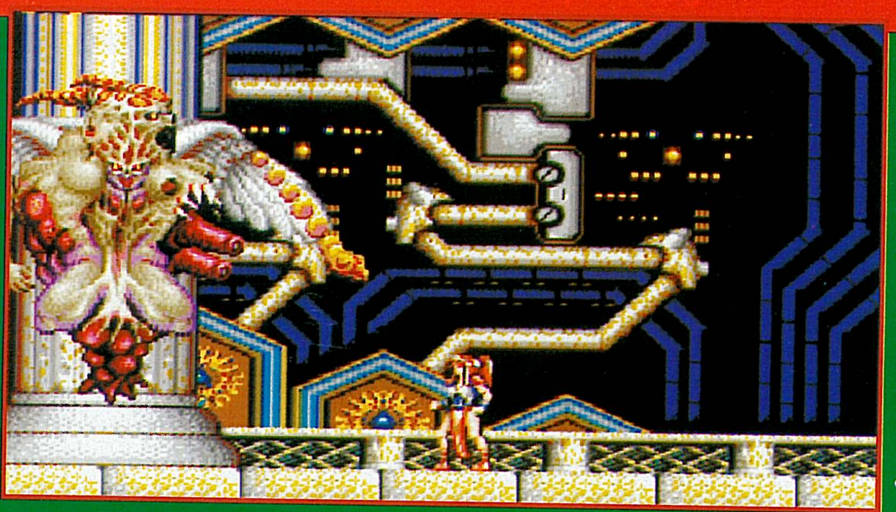






BOSS 9

Baldour el destructor acaba de despertar y será él quien quiera que tu descanses en el sueño eterno. Para luchar con él no hay una táctica precisa, sino simplemente utilizar los reflejos al máximo. Ten cuidado con todo lo que veas, porque te atacará con todos los rostros de sus cuerpos. Ha llegado el momento de que devuelvas el honor perdido de una dama y la paz al mundo en que vives y si consigues que el alma de Baldour se pudra por siempre en los infiernos de donde procede podrás considerarte un auténtico paladín al estilo Sega. Mucha suerte.







La Consola de 16 Bits

NO HAY NADA MEGA

¿Qué te parece?.
Todos los Consoleros del mundo se han puesto de acuerdo al elegir la tan deseadísima Consola de 16 Bits.
Convertirse en la más vendida del mundo es toda

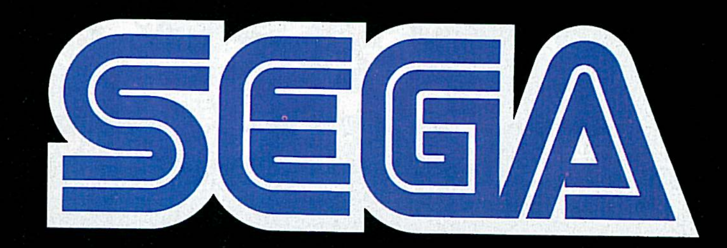
Más Vendida del Mundo

MAS GRANDE

DRIVE

una demostración de fuerza respaldada por la tecnología más avanzada, y la garantía de una sensación de futuro que muy pronto llegará con el MEGA-CD.

¡Apuesta por ella!. .....Ganarás algo grande.



Más de 300 juegos

NO HAY NADA C

MEGA



Unitros



s te están Retando

ON MAS JUEGOS

DRIVE

Todas las posibilidades que se te ocurran para probarte a ti mismo.
Y además con un sencillo Convertidor, los juegos de la MASTER SYSTEM, hermana pequeña de"LA MAQUINA", también te esperan para el combate.
Una lucha que puede desarrollarse en cualquier terreno: Aventuras, Deportes, Marcianos, Simuladores,... y ARCADE profesional entre otros.
¿Te asusta?. ¿Son demasiados para ti ?.

No es posible. Si eres un auténtico Consolero te crecerás ante cualquier dificultad. Incluso ante la más grande.
¡ Acepta el reto !.



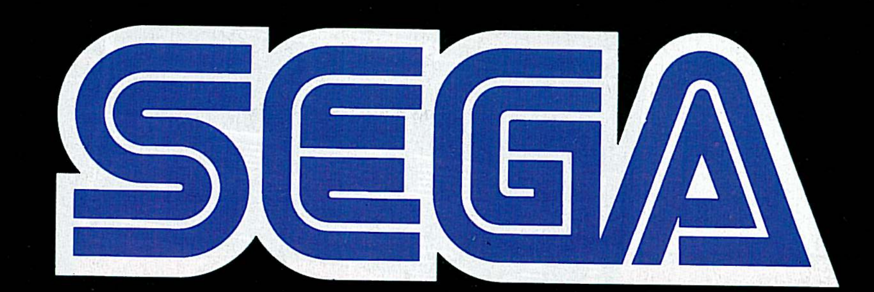
.600 PTS. + I.V.A.

MAS ALUCINANTE

DRIVE

Has de ser un auténtico consolero para marcar las diferencias con una tecnología que te ofrece una definición perfecta, un sonido estéreo de increíble calidad con la posibilidad de conectar unos auriculares, ...y muchas más prestaciones.

PACK compuesto por una MEGA DRIVE,

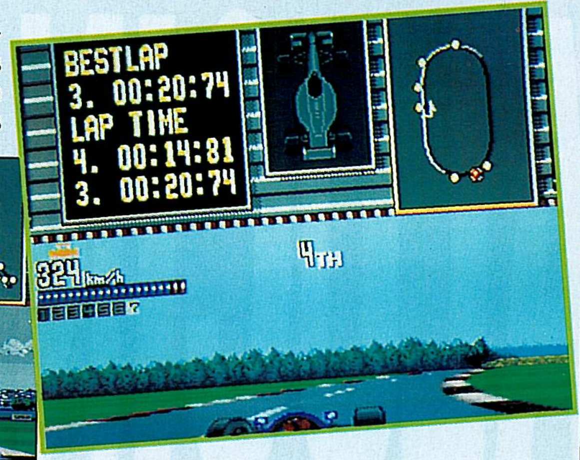


PREVIEW

MEGA DRIVE

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE

Un nuevo simulador se suma a la saga de los anteriores, en esta ocasión de la mano del equipo Ferrari. Este juego para aguerridos pilotos presenta varias señaladas diferencias respecto a sus antecesores. En primer lugar el número de circuitos que no se reduce a los dieciséis del Campeonato del Mundo, sino que cuenta con cuatro pistas más por las que poder evolucionar y que descubrirán nuevos horizontes a los pilotos de consola. Las características del vehículo también son variables en función del gusto o las necesidades del conductor. Así, puedes seleccionar el motor más adecuado, los neumáticos más convenientes y las transmisiones más acordes con el circuito, es decir, todas las obligaciones de elección de un buen piloto de Fórmula 1 se reúnen en este juego. En carrera no sólo se compite con los otros siete coches, sino que también hay que luchar contra el cronómetro para obtener la pole position o la vuelta rápida.







SPACEGUN

MASTER SYSTEM

Las pistolas desintegradoras de plasma han vuelto a vuestras consolas con Spacegun. La Master System vibrará bajo las potentes descargas de las armas de nuestro héroe, un guerrero galáctico especializado en la limpieza de navíos interestelares. Como todos sabéis, las "light phaser" son un excelente accesorio para vuestras consolas que, generalmente, desaprovechan su capacidad ya que muchos de los juegos disponibles para el uso de la pistola se parecen más a una caseta de feria que a un auténtico juego de consola. Pues bien, Spacegun es la excepción que confirma la regla. Empieza la partida cuando el protagonista, entra en una de las naves invasoras con la intención de proceder a su limpieza. El navío está plagado de monstruos y extraterrestres armados hasta los dientes. A partir de este momento, tu puntería será vital para poder ir eliminando a los enemigos que salen de todas partes y que no pueden disimular su descontento por tu intromisión. El juego se anuncia lleno de sorpresas y originalidades para los usuarios de la phaser y, aunque el argumento puede resultar un poco visto, la forma de tratarlo hará que los amantes de la ciencia ficción se enamoren de Spacegun. Suerte, reflejos, puntería y... una light phaser será todo lo que necesites para limpiar el universo. Si todo esto falla, prueba con una escoba.



PREVIEW

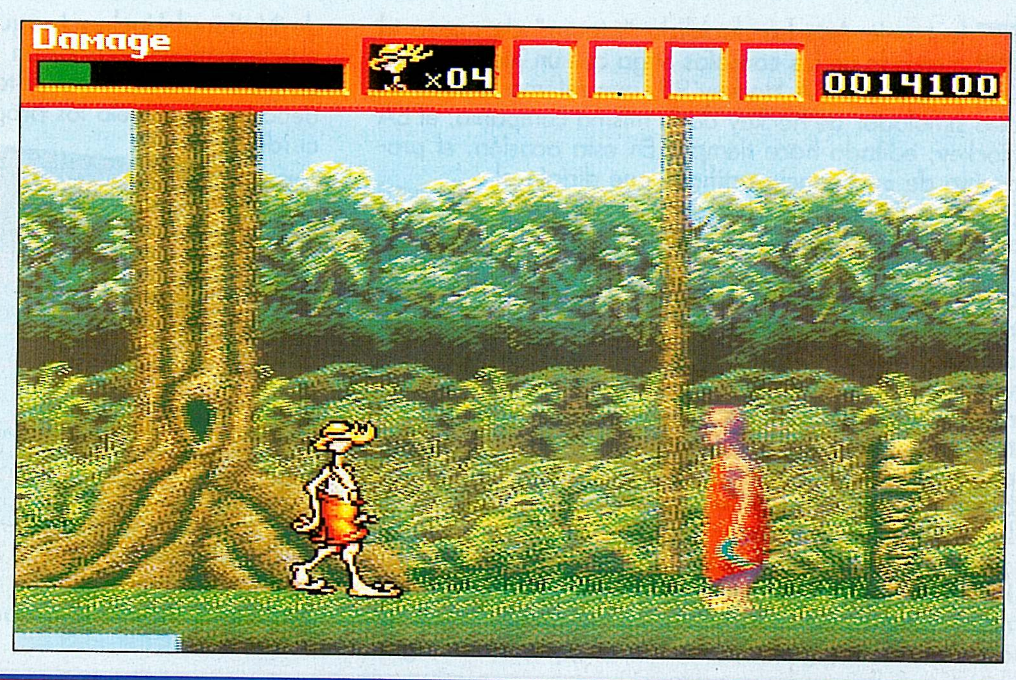
MEGA DRIVE



La historia comienza en una playa de ensueño. Un personaje salta sin cesar sobre la arena. Vestido con unos pantalones largos y desaliñados y tocado con un extraño sombrero, intenta vanamente quitarse un colgante. Una espléndida mujer hace su aparición vestida tan solo con un bikini y le anuncia que este colgante fue creado por los antiguos aztecas y que sólo podrá desprenderse de él si logra reunir las seis partes de un tesoro que se encuentran en otras tantas islas (Granada, Curaçao, Isla Mosquito, Saba, Jamaica y San Vicente). Greendog, este es el nombre del protagonista, no tiene más remedio que lanzarse a la búsqueda, ya que quiere participar en un torneo de surf y el colgante le ha quitado todas sus

GREENDOG

habilidades sobre la tabla. Como en cada una de las islas está escondida una parte del tesoro, Greendog deberá enfrentarse a peligros como un mar infestado de pirañas, tendrá que saltar entre los árboles ayudado por las lianas, y utilizar las armas-bonos que encuentre por el camino. Su principal arma es un boomerang especial que podrá lanzar tantas veces como quiera a una distancia variable según el tiempo que se mantenga presionado el botón de disparo. Todo para evitar a los enemigos. También tendrá que tener especial cuidado con las plataformas móviles, lugares donde podrá perder muchos puntos de vida si no anda listo. Este juego desarrollado por Sega se presenta como uno de los grandes juegos de plataformas del año. Utiliza una progresión de scrolling multidireccional y está lleno del espíritu de los libros de comics. Así que, amigo surfero, buena suerte en la búsqueda del tesoro y que no te pille la gran ola.

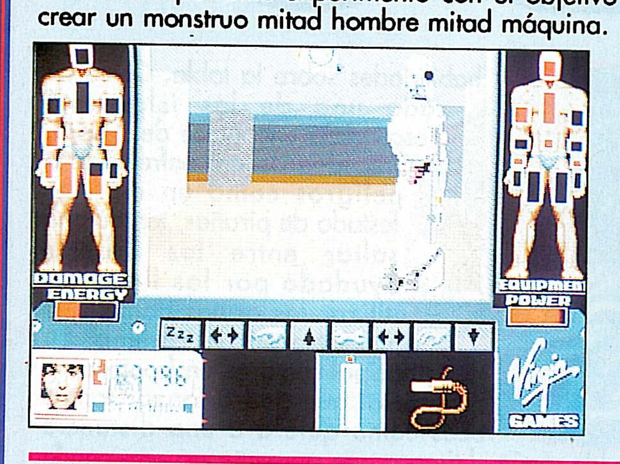


PREVIEW

MEGA DRIVE

CORPORATION

Nos encontramos en la Tierra del siglo XXI. Un nuevo poder político ha surgido a costa de los gobiernos tradicionales. Se trata de las corporaciones, empresas superpoderosas que han usurpado, gracias a su fortaleza económica, las responsabilidades de los gobiernos nacionales. Tú eres un agente secreto al servicio del Estado, lo que significa un duro trabajo a veces hasta cruel pero siempre apasionante. Tu gobierno ha sabido que la Universal Cybernetics Corporation está llevando a cabo un importante experimento con el objetivo de crear un monstruo mitad hombre mitad máquina. Debes infiltrarte en los locales de la organización, llegar hasta el laboratorio de técnicas genéticas y robar un espécimen del proyecto. Totalmente realizado en tres dimensiones, Corporation te sumergirá en un universo futurista plagado de máquinas y robots cuyo único objetivo es deshacerse de intrusos como tú. Destrúyelos o serás aniquilado. Entre las características más atrayentes del juego se encuentra la posibilidad de personalizar tu personaje. Una emocionante aventura 3D calificable con la máxima puntuación.

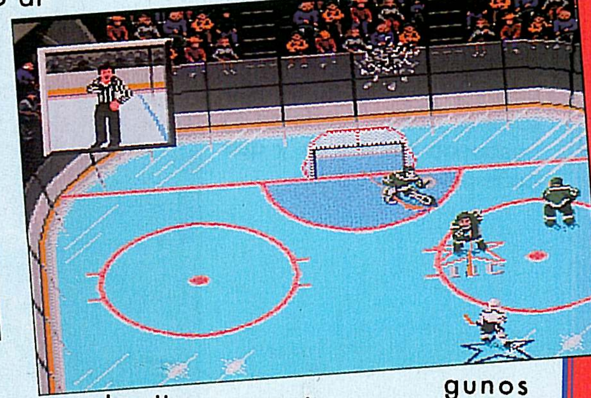




NHLPA Hockey'93

MEGA DRIVE

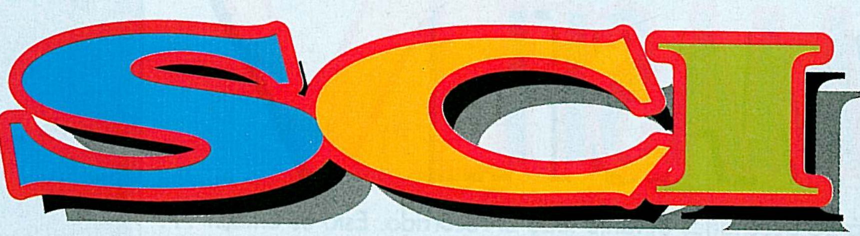
Electronic Arts ha decidido "atacar" de nuevo el mercado de las consolas Sega con un juego deportivo, el NHLPA Hockey´93, que retoma la idea de otro simulador de hockey de la misma compañía, el EA Hockey, editado hace tiempo. En esta ocasión, el programa de inteligencia artificial que dirigía el juego en EA Hockey ha sido merjorado con una simulación más precisa. Cada jugador está ahora definido por catorce atributos: fuerza de tiro, velocidad de patinaje y manejo del palo son los tres más importantes. Es posible consultar los atributos y las estadísticas de la evolución de los jugadores en cada play-off (las fases finales del campeonato), además de fabricar un equipo propio según los criterios de los jugadores. En NHLPA (que son las siglas de National Hockey League Players Association) se puede también guardar un juego para seguir en él en partidas futuras. Para potenciar el realismo de este deporte sobre hielo los programadores han cuidado algunos detalles como la presentación, realizada a través de una retransmisión televisiva, los gráficos e incluso el desarrollo del juego en ciertos momentos.



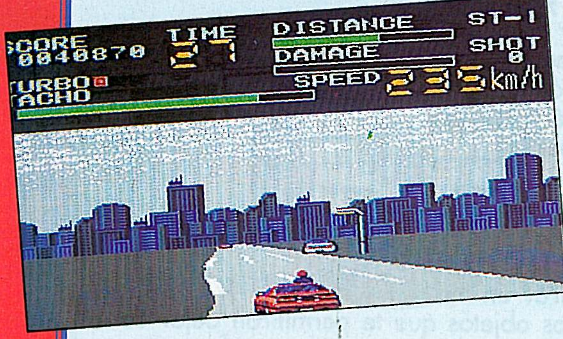
PREVIEW

MASTER SYSTEM

Las misteriosas iniciales que dan nombre a este juego no significan otra cosa que Special Criminal Investigation, lo que dará una idea bastante clara del contenido del juego. El protagonista, tú, está enrolado en las fuerzas del orden y, más concretamente en una unidad espacial de lucha contra el crimen, por lo que todos los grandes delincuentes son viejos conocidos tuyos. Pasas la mayor parte del tiempo en la carretera, a bordo de tu excepcional coche armado con un cañón. Por eso a base de conducir y de disparar serás capaz de interceptar a los traficantes, los secuestradores y todo tipo de criminales. Por eso tendrás que tener mucho cuidado con los autobuses que circulan en dirección contraria, las barreras de seguridad, los vehículos que encontrarás en la carretera, los helicópteros enemigos, etc. Por eso, en una palabra, tus patrullas no serán lo que se dice tranquilas. Pulso firme y velocidad endiablada, harán de SCI un entretenimiento digno de los mejores vigilantes de las autopistas.







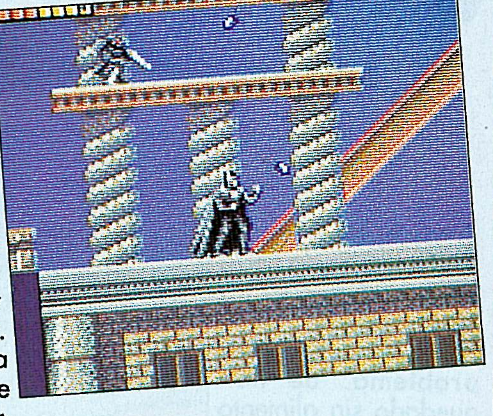


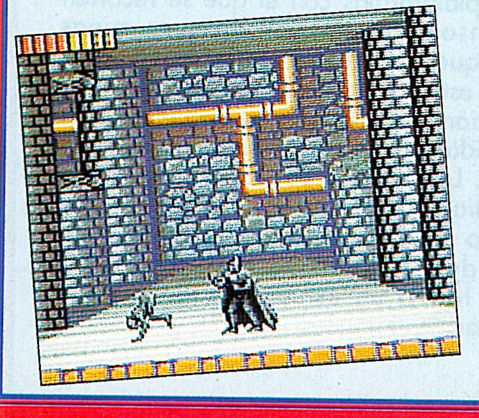
BATMAN'S RETURN

GAME GEAR

Con el paso de los años, Gotham City se ha convertido en el centro de operaciones de los más variados delincuentes. Las bandas rivales luchan violentamente por apropiarse de los diferentes barrios que componen la megalópolis americana. Una vez destruido el Joker, otro villano viene a tomar el relevo como supremo malvado: el Pingüino, quien se ha hecho con el control del hampa de la ciudad. El nuevo supervillano es más cruel y extravagante que su predecesor. Batman, tendrá que enfrentarse una vez más con el mal. Decidido a que las calles de Gotham no se conviertan en el escenario de la más triste de las navidades, el superhéroe vestido de negro tratará de evitar a toda costa que los designios del Pingüino y de sus secuaces lleguen a consumarse. El estreno de la superproducción cinematográfica coincide con la aparición de este juego para tu consola portátil favorita: la Game Gear. Esta versión está muy bien realizada, tanto en el aspecto de los gráficos como de los detalles que acompañan al juego, pero quizá se podría haber mejorado algo en el aspecto de los fondos que acompañan las evoluciones de los personajes, especialmente en el caso de los jefes de nivel. Pero esto es quizá lo único que se podría mejorar, ya que la animación, el argumento y la música son magníficos.





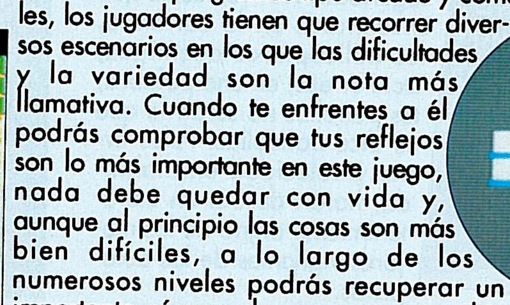


PREVIEW

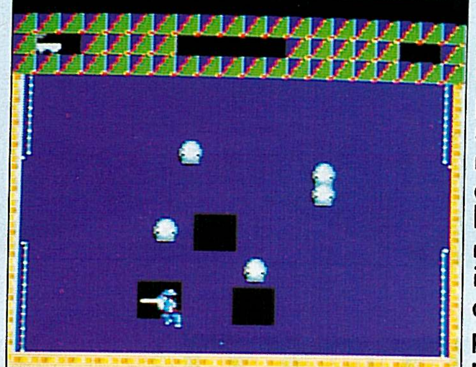
GAME GEAR

Volvemos al futuro. El carismático año 2000 ha quedado atrás hace tiempo y la gente del planeta no sabe muy bien qué hacer con su tiempo libre. La industrialización de todas, absolutamente todas, las zonas de la Tierra es un hecho y la violencia reina en las calles. La era nuclear se halla en pleno apogeo y la población del planeta azul, aburrida ya de todo, quiere nuevas emociones. Quiere circos al estilo de la antigua Roma, con gladiadores y mártires. En estos extraños y salvajes tiempos, los medios audiovisuales llegan a todas partes y han transformado los estudios televisivos en inmensos estadios donde se celebran los más violentos combates y torneos. Los dos contendientes deben moverse a través de innumerables salas, armados tan sólo con sus propios dientes, y destruir a todo aquel que se cruce en su camino. Además, un equipo de entrenados perseguidores no dejará de acecharles durante todo el recorrido. Esto es Smash TV.

SMASH TV

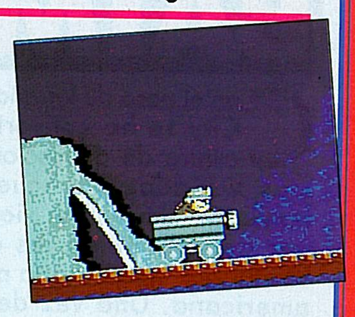


El juego ha sido creado a partir de un gran número de programas tipo arcade y como tales, los jugadores tienen que recorrer diversos escenarios en los que las dificultades y la variedad son la nota más llamativa. Cuando te enfrentes a él podrás comprobar que tus reflejos son lo más importante en este juego, nada debe quedar con vida y, aunque al principio las cosas son más bien difíciles, a lo largo de los numerosos niveles podrás recuperar un importante número de armas y otros objetos que te permitirán dejar de actuar como un perro para acabar con tus enemigos de una forma un poco más "científica". Como verás el argumento se parece mucho al de la película "Perseguido", protagonizada por Arnold Schwartzenneger.

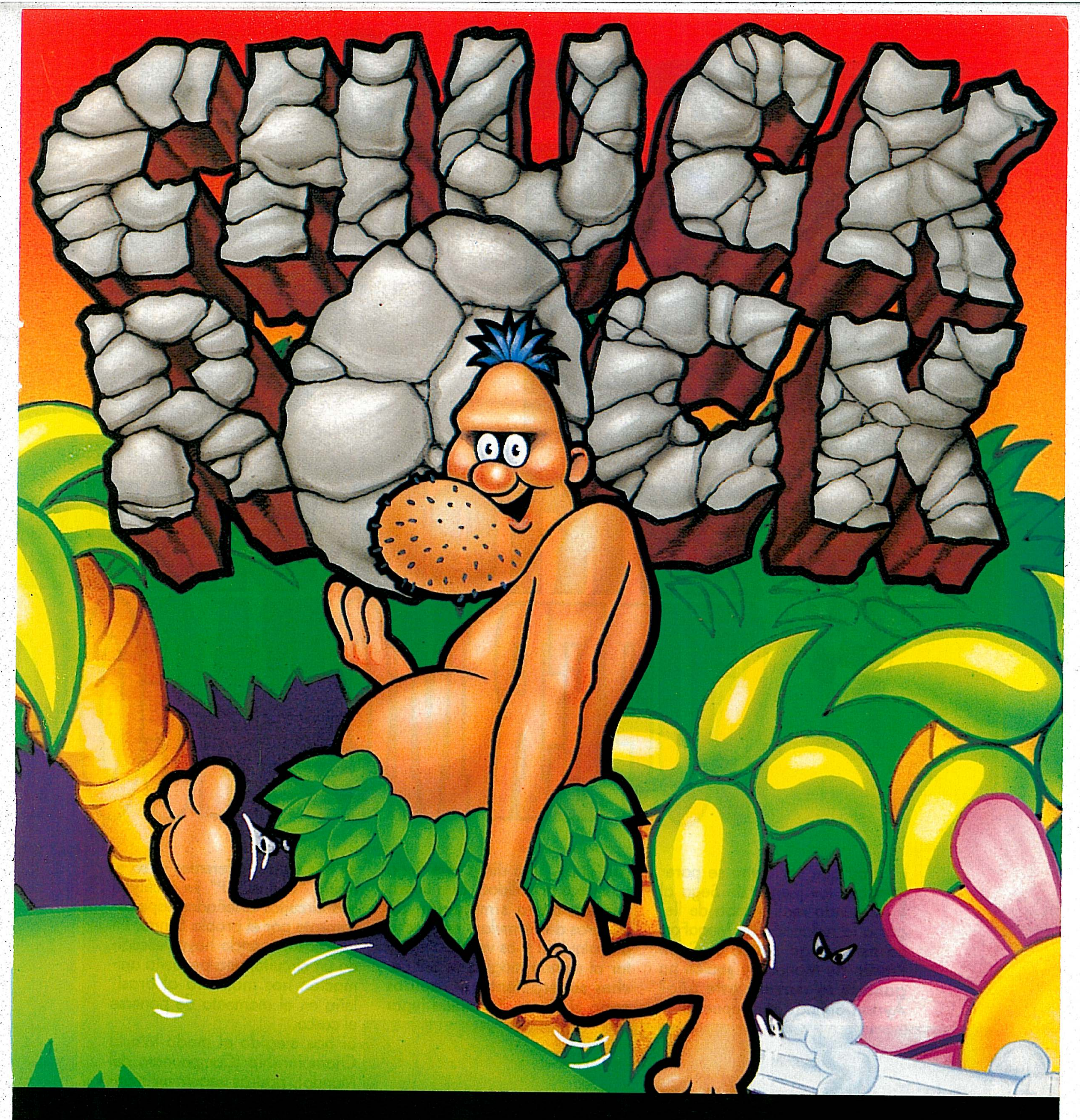


TAZMANIA



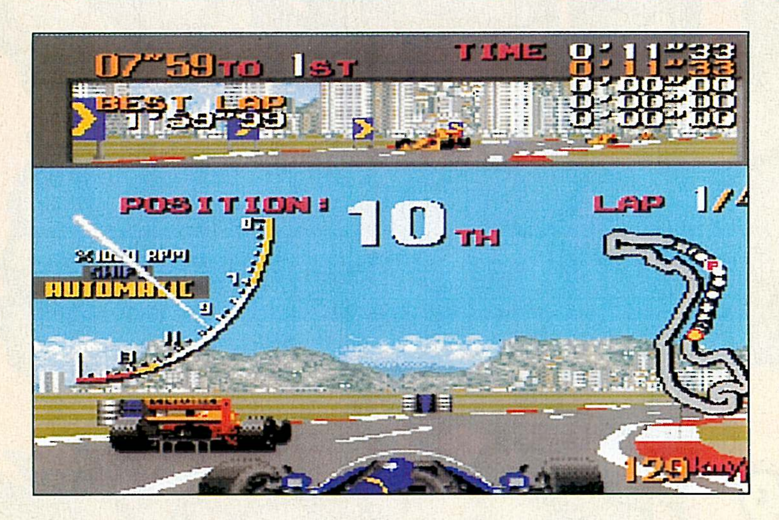


Los habitantes de Tazmania, la tierra que se encuentra en los confines de la Tierra, tienen un grave problema. Se han quedado sin alimento de ninguna clase; bueno, en realidad no se alimentan con cualquier cosa, sino con huevos gigantes, que se han agotado en la isla. En vista de la situación, han enviado a uno de sus mejores guerreros a una isla cercana, para que traiga algunos de esos estupendos huevos que les permitirán sobrevivir y perpetuar su especie. Pero la empresa no es tan fácil, porque en el camino nuestro héroe encontrará un montón de obstáculos y una serie de enemigos (los habitantes de las otras tierras, que le ven como un intruso) a los que liquidar... Tazmania es un estupendo juego de plataformas con el que se recorren lugares insospechados, desde unas minas hasta bosques impresionantes y caminos de hielo, con estalactitas y estalagmitas incluidas. La animación del personaje es estupenda, con gran cantidad de gestos divertidos y mímicas diferentes. Los gráficos tampoco tienen nada que envidiar, porque están bien definidos y con mucho color. Y en lo que se refiere a la música, desde luego es entretenida. El conjunto forma un estupendo juego para Game Gear.


CHUCK ROCK

ZAPPING



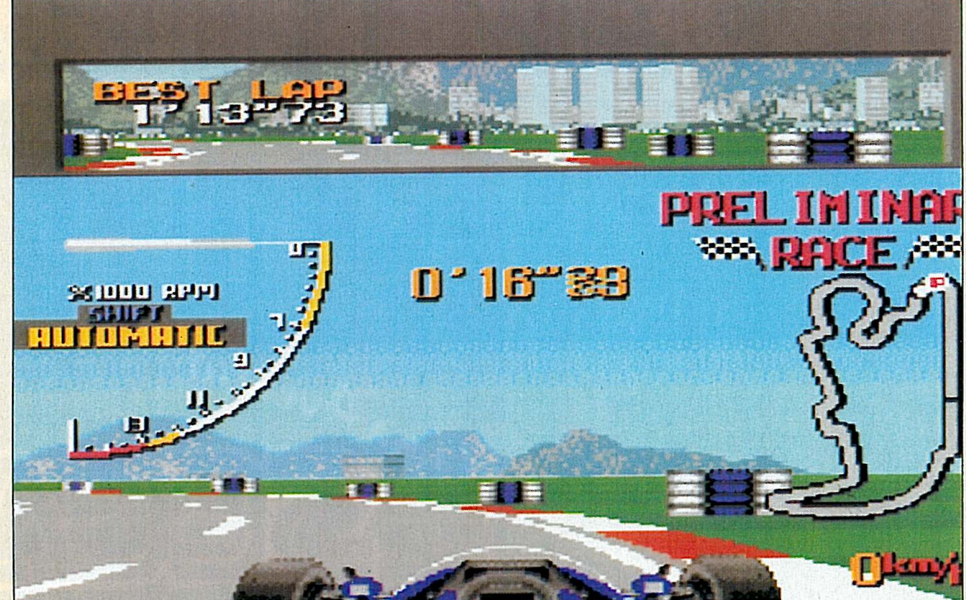




AYRTON SENNA SUPER MONACO G

Hay que ver cómo se parecen los juegos de Sega al mundo real. Acaba de llegar a la redacción de MegaForce este juego sobre el Gran Premio de Mónaco y ¿quién ha ganado la carrera este año? Ayrton Senna, por supuesto. Y van cinco... No diréis que Sega no ofrece actualidad. Esta nueva versión de la simulación de carreras de Fórmula 1 engancha a cualquiera y os va a transportar al mundo mágico de los coches superpotentes y rápidos como el viento. Se puede jugar en tres modos diferentes y, en el modo "Senna GP" se incluyen tres circuitos diseñados específicamente por el propio Senna. En este caso, cuando hayas escogido un circuito, una pequeña animación nos mostrará al brasileño en el momento de ponerse el casco.

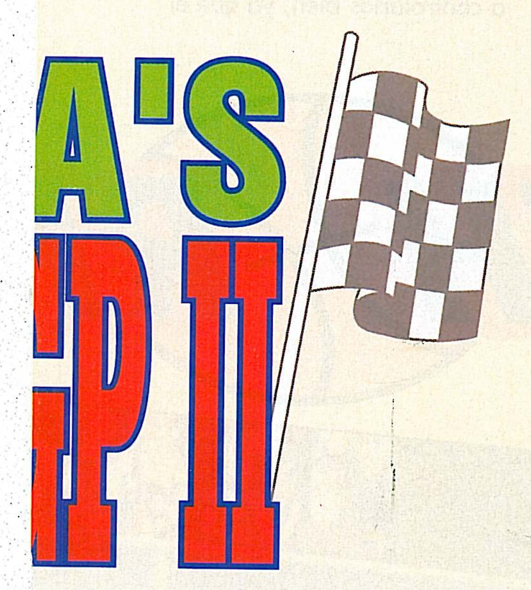
Si has elegido el modo World Championship (Campeonato del Mundo), podrás seguir un mundial desde su comienzo o en un momento intermedio. Para conseguirlo, se puede salvar un juego de forma que se conserve la posición en la competición. Esto te permitirá disfrutar de tu Mega Drive sin perder la ventaja de participar en una competición



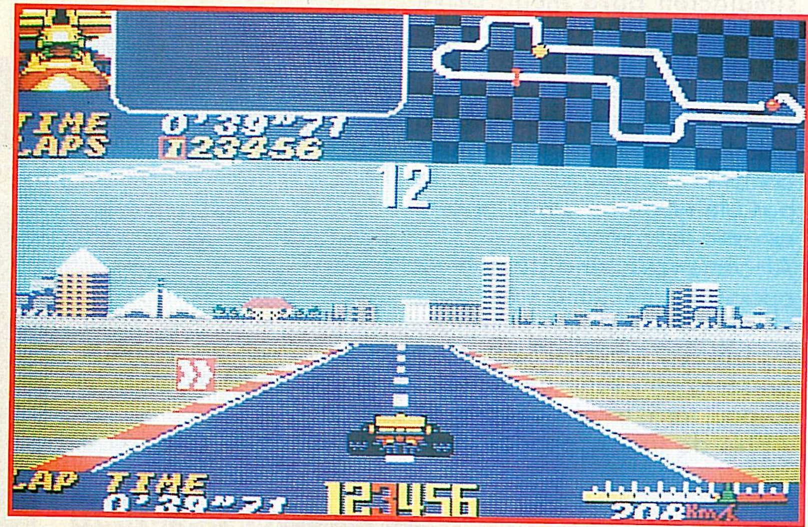


mundial.
Hay dos niveles de dificultad: debutante o experto, pero sólo aparecen tras elegir el nombre del corredor y su nacionalidad. La carrera comenzará con las rondas de calificación, lo que te obligará a dar lo mejor de tí si quieres estar en la primera plaza de la parrilla de salida. ¿Por qué no vas a aspirar a ocupar la "pole position"? El número de vueltas de cada carrera se define antes de empezar.
Si vas a correr todo el campeonato prepárate para luchar en las pistas de Estados Unidos, Brasil, San Marino, Mónaco, Canadá, Méjico, Francia, Gran Bretaña, Alemania, Hungría,





Bélgica, Italia, Portugal, España, Japón y Australia. Para familiarizarte con alguno de los circuitos (que, por cierto, tienen el mismo trazado que los reales), puedes elegir el modo entretenimiento, con o sin adversarios. En todos los casos puedes seleccionar la forma de controlar el coche (aceleración, frenos, cambio automático o manual y si éste es de 4 ó 7 marchas) que es completamente definible en función de las cuatro posibilidades del joypad.
Una vez en carrera, puedes admirar los escenarios 3D que se suceden a tu alrededor y los intentos de tus adversarios por adelantarte (ojalá no lo consigan), gracias a un enorme retrovisor situado en la parte alta de la pantalla. En definitiva, un juego con el que puedes batir a los mejores pilotos en su propio terreno.





EDITOR
SEGA









LAS FOTOS ENMARCADAS DE ROJO PERTENECEN A MASTER SYSTEM, EL RESTO A MEGADRIVE







ARCH RI

El baloncesto vuelve a las pantallas de vuestras consolas Sega gracias a este violento juego de "dos contra dos". Este género estaba cruelmente olvidado del catálogo para Master System y la última simulación para Mega Drive (Jordan vs. Bird) no era más que un simple "uno contra uno". Además, en el caso que nos ocupa, la lucha se desarrolla en toda la cancha y no sólo en una bombilla y sus proximidades. Es posible encestar desde el otro extremo del campo.

Al comenzar, una página de opciones te permitirá seleccionar un equipo y aquí se te planterán dudas como la de elegir entre los Lakers y los Bulls. Se puede jugar en parejas y el juego te presenta una serie de consejos y ayudas para manejar tu joypad, tanto en ataque como en defensa.

Antes de jugar, puedes elegir los jugadores que vas a controlar. Tienes ocho posibles jugadores, cada uno con sus características particulares; quizá puedas elegir a tu jugador favorito con sólo mirarlo, pero si no es así, bastará con que los "estudies" un poco: entre ellos hay un indio iroqués que se llama Mohawk y un gigante de cráneo rapado que se llama Tyron y que es un gran defensa.

El partido comienza cuando has seleccionado los jugadores. Debes acostumbrarte a controlarlos bien, ya que el

MEGADRIVE

SONIDO



GRAFISMO

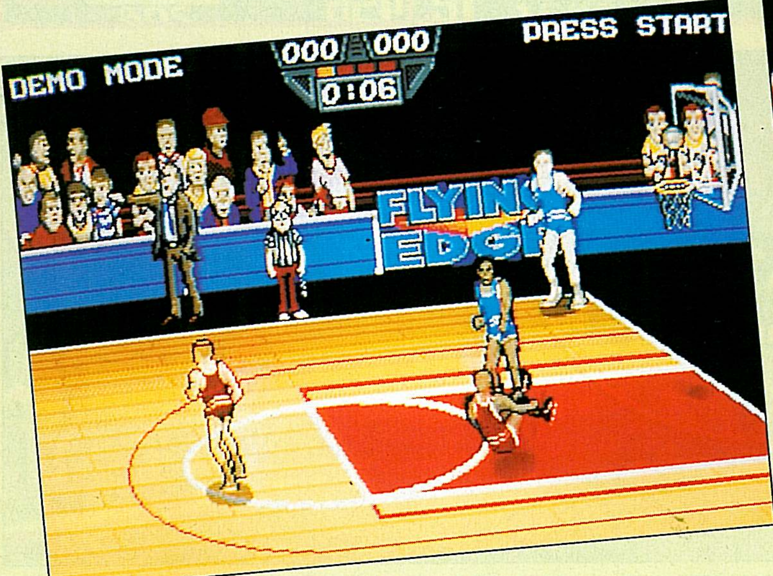


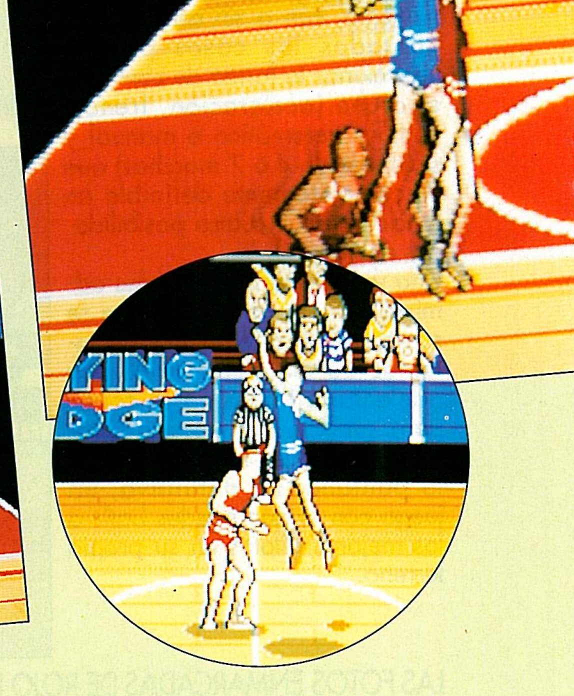
ANIMACION



MANEJABILIDAD





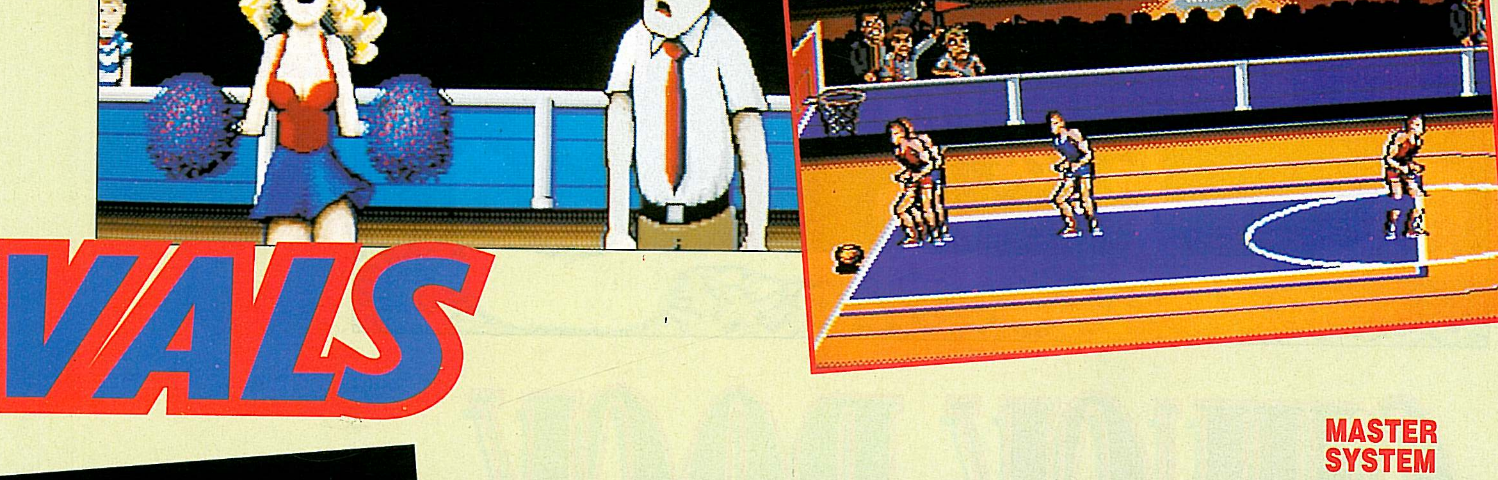


LAS FOTOS ENMARCADAS DE ROJO PERTENECEN A MASTER SYSTEM, EL RESTO A MEGADRIVE

Las fotos con recuadro rojo son para la Master System, las demás pertenecen a la MegaDrive.



juego es mucho más divertido cuando conoces perfectamente todos los movimientos posibles. Arch Rivals lleva la simulación hasta el final, con una variedad de faltas impresionante, tanto en defensa como en ataque. El humor también está presente, ya que se permite todo tipo de faltas. Puedes, por ejemplo, dar un buen puñetazo a un adversario que caerá al parquet y perderá el balón. Se pueden dar asistencias y pedir balones; y los controles son diferentes según tengas o no el balón. Los jugadores que se





MASTER SYSTEM

SONIDO



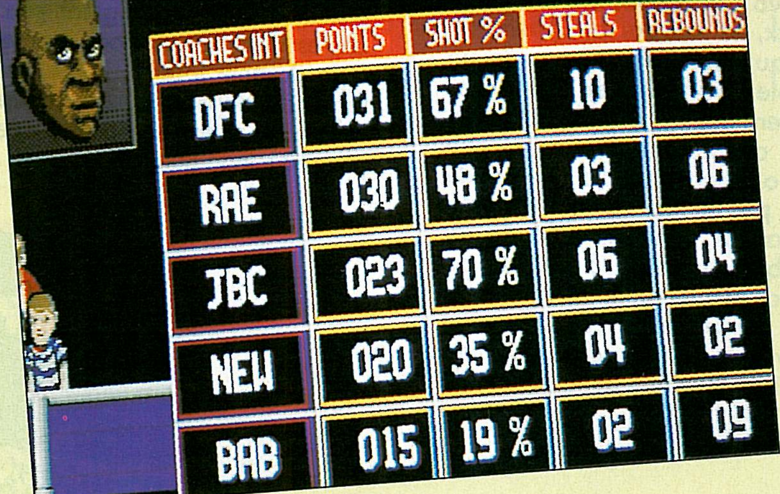
GRAFISMO

ANIMACION

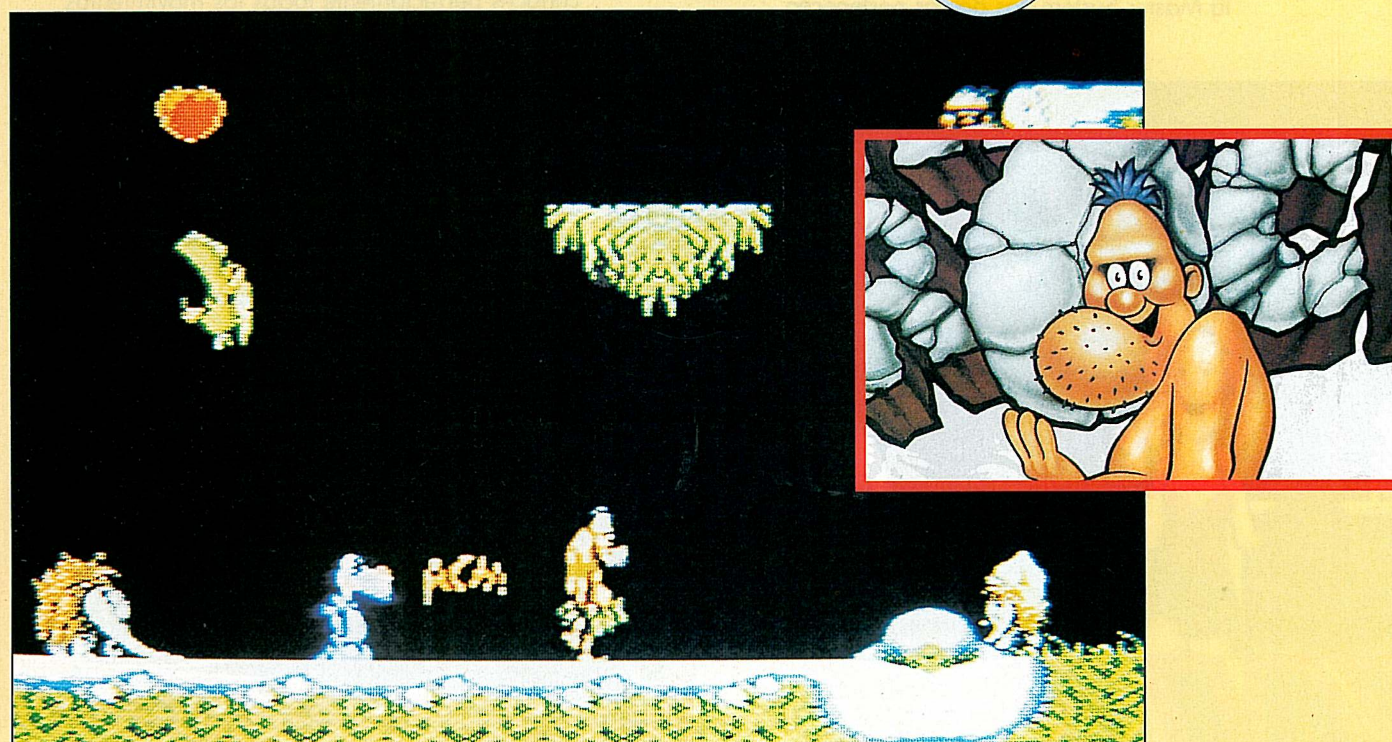


MANEJABILIDAD





salen fuera del campo están señalados con pequeñas flechas de colores que aparecen en el borde de la pantalla y, para dar más realismo se incluyen también comentarios digitalizados.



CHUCK ROCK

Ha nacido una nueva estrella: Chuck Rock. El hombre prehistórico más capacitado de su generación ha llegado a vuestra consola Master System (que alguien avise a los historiadores). Y cuando decimos capacitado, hablamos de siestas, de bronceados y de grandes comilonas. Como habréis adivinado, se trata del clásico antihéroe. El objetivo del juego, en el que tú controlas a Chuck, es rescatar a Ophelia (la señora Rock), que está prisionera de un personaje innoble: Gary Gritter. Para ello, Chuck debe enfrentarse a los peligros de un complejo juego de plataformas en el que encontrará más o menos todo lo que puede aparecer en tus peores pesadillas. Imagina travesías delirantes a la espalda de un dinosaurio sobre puentes a punto de romperse, mientras que pequeños animales de todo tipo pasan por encima... El contacto de éstos es mortal y hace que Chuck pierda una parte de su corazón (símbolo de tu estado de recoger pequeños corazoncitos que le permiten recuperar energía. Tiene tres caminos para deshacerse de los indeseables: coger un objeto y golpear con él, saltar y dar una buena patada, y, sobre todo, su golpe de barriga, con el que conseguirá los mejores resultados. Chuck golpea con su enorme vientre y el efecto es, generalmente, definitivo: el enemigo se ve lanzado a diez millas de distancia. Un arma original, ¿no es así?

En resumen, Chuck Rock promete diversión a tope durante todo el juego, mezclando una tonelada de acción con pequeñas dosis de reflexión. ¿Pero es posible que Chuck Rock piense? ¡Unga Bunga!



SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD





MARBLE MADNESS

EDITOR VIRGIN

Los incondicionales del juego Marble Madness de máquinas recreativas están de enhorabuena, ya que aquí llega por fin la versión para consolas Master System. El argumento es el siguiente: por motivos que nadie conoce, has sido transformado en una pequeña bola saltarina y te vas a ver empujado a una serie de seis pasadizos geométricos constituidos por una especie de montañas en tres dimensiones. El objetivo es llegar al final de todos ellos en el menor tiempo posible (hay un límite de tiempo) y alcanzar la línea de llegada que está situada en la parte inferior de la pantalla. Entre estos dos lugares (el punto de partida y la línea de llegada) existen zonas de paso muy peligrosas. En su mayor parte, son pendientes de subida y bajada que conducen a plataformas llenas de enemigos. Para pasar de una plataforma a la otra tendrás que arreglártelas con ascensores, plataformas móviles poco estables y llenas de trampas extrañas. Un detalle importante es que ninguno de los ascensores o plataformas tiene barandillas de seguridad y alrededor de ti sólo hay vacío.

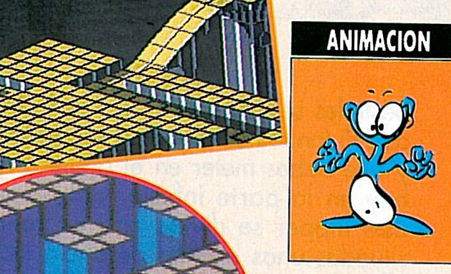
El jugador puede guiar la bola con los cursores, colocándola abajo del todo, a un lado y al otro, haciéndola remontar (con esta acción se consigue frenar la bola cuando está descendiendo), etc. Parece sencillo ¿verdad?, pero no es así, porque la bola tiene un efecto de inercia que incluso podría estar algo exagerado con respecto a lo que sería esa inercia en la vida real. Con ello los programadores del juego, buscando un poco de acción, han conseguido una buena dosis de estrés. El tiempo juega también en contra del jugador: si éste no consigue alcanzar la línea de meta en determinado tiempo, se acabó la bola. Si por el contrario es capaz de guiarla con destreza y llega con tiempo de sobra a la meta, los segundos sobrantes se guardarán para el siguiente nivel.

SONIDO



GRAFISMO





ANIMACION

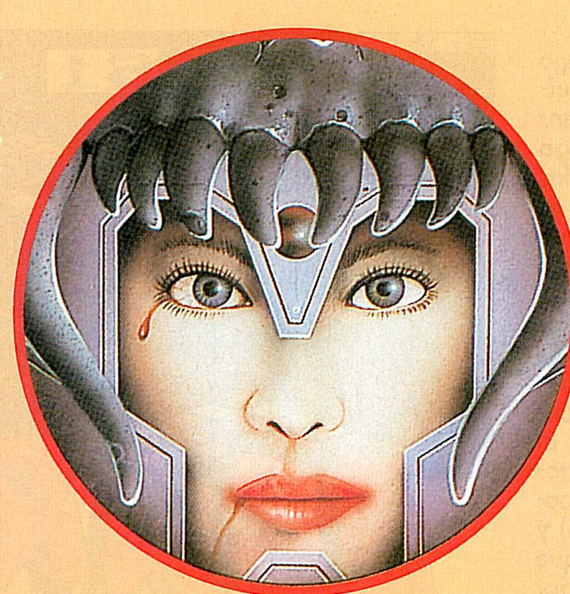
MANEJABILIDAD





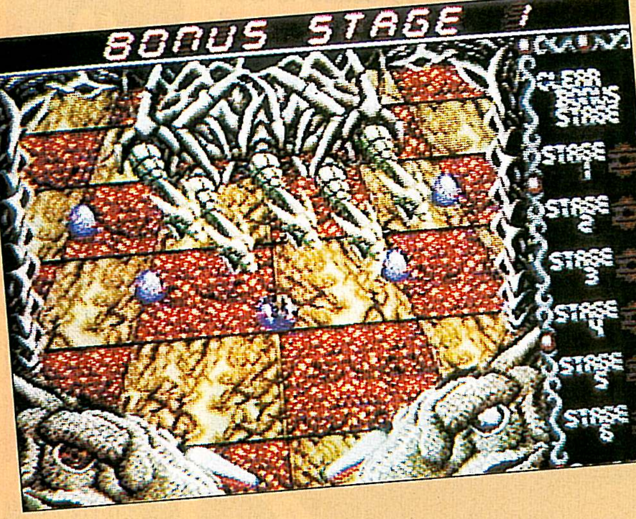


La presentación de Dragon´s Fury no deja lugar a dudas. Desde el primer momento, el jugador sabe que va a encontrarse con un juego endemoniado y maléfico; una música lúgubre, una estrella de cinco puntas diabólica y dos manos de esqueleto anuncian con una explosión este flipper (para el que no lo sepa, es una máquina de bolas), que resulta ser el primer flipper que sale para consolas Megadrive. Pero no es un flipper corriente, porque tiene tres niveles de juego y tres etapas de bonos que debes afrontar.
En el escenario, monstruos, fantasmas, esqueletos y otras criaturas bestiales se dedican a desviar la bola que tú lanzas a velocidad supersónica y que debes meter en el agujero que hay en la parte inferior del flipper. Este flipper se divide en tres zonas, situadas unas encima de otras, todas ellas comunicadas entre sí. El juego, pues, se desarrolla a lo largo de tres pantallas. Entre cada una de las zonas hay dos flippers que te permitirán repeler la bola que se empeña en caer a la zona inferior. Si eres un as de las pinballs, puedes mantenerte en una pantalla hasta hacer una gran cantidad de puntos.

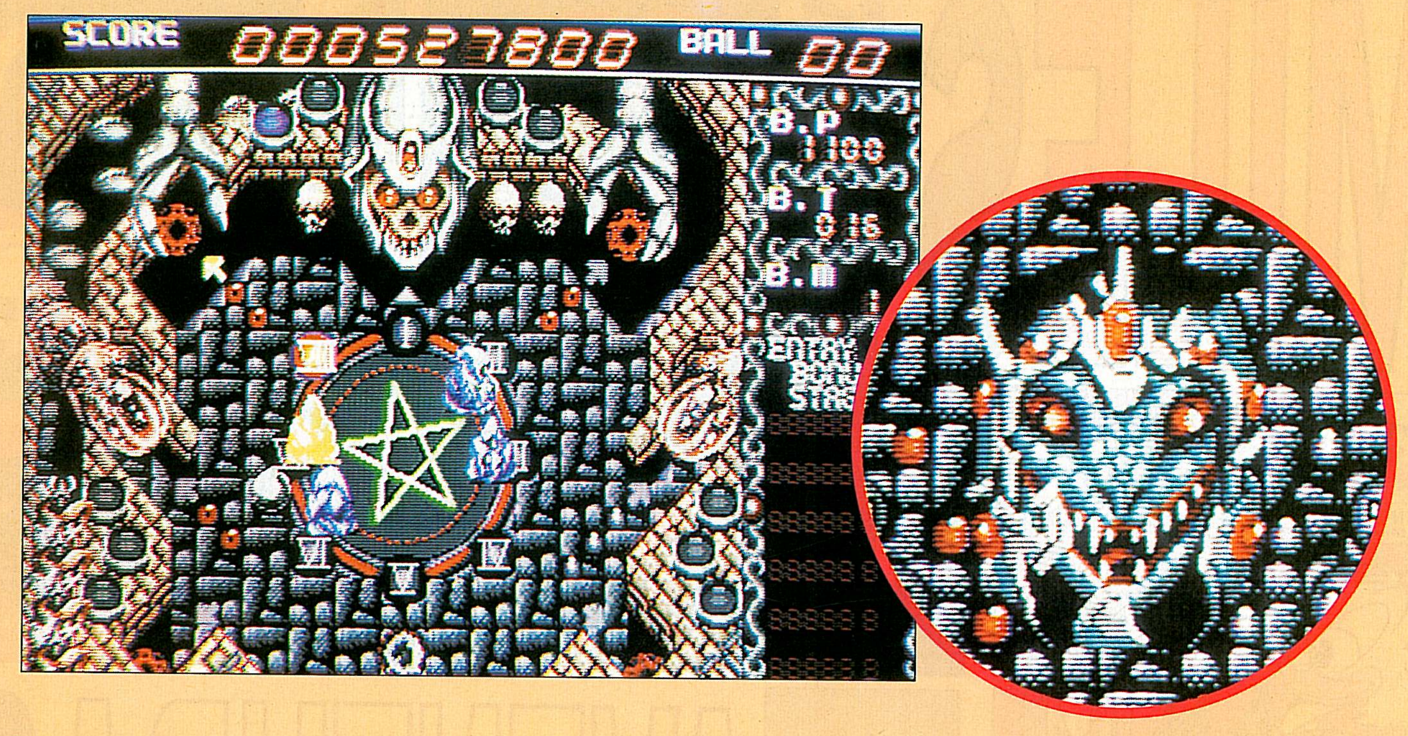


Dragon's

Tienes todas las posibilidades de un flipper tradicional: bola extra, bumpers, bola especial, multiplicadores de puntos, bonos, etc, aunque con algunas sorpresas que ofrece la megadrive (criaturas que lanzan fuego, bumpers que impiden a la bola entrar en el agujero, pasadizos secretos). Hay etapas de bonos a las que sólo se accede abriendo las puertas correctas en la tercera zona del flipper. Está la zona de la hidra, con sus cuatro cabezas, la de Drácula, la del bosque maléfico... Si puedes,











convence a un compañero para hacer una pequeña competición en el modo de dos jugadores, verás cómo se asombra del contador de puntos, que una vez que se embala, cuenta por millones.



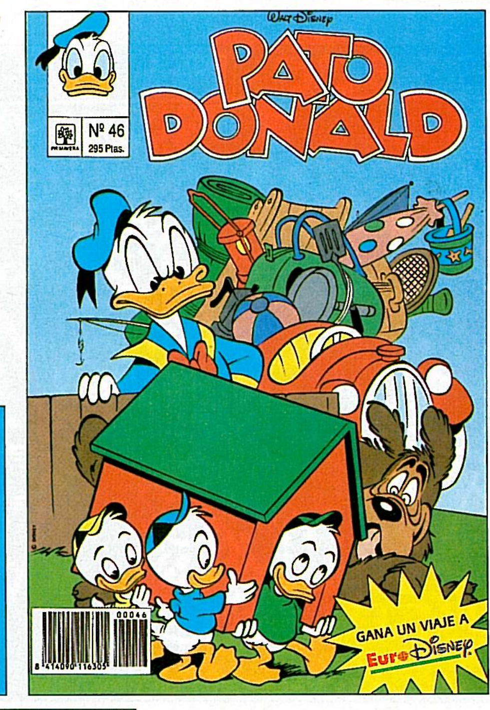


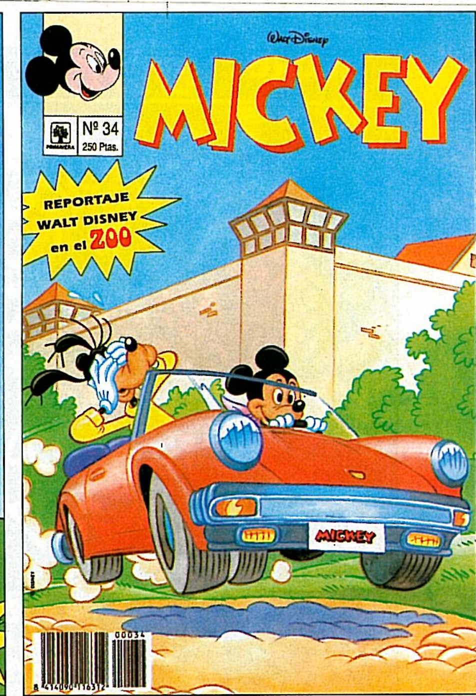






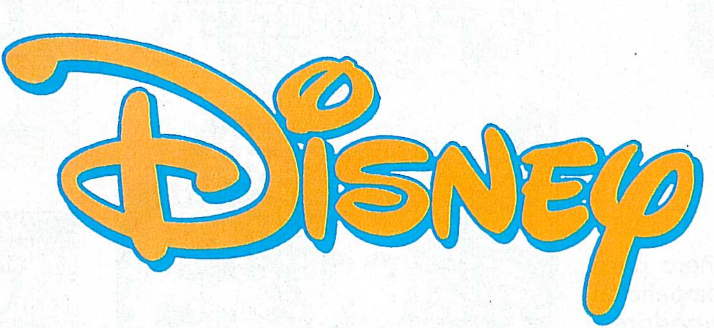
MILES





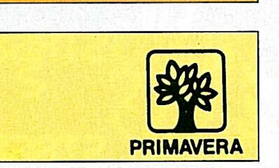


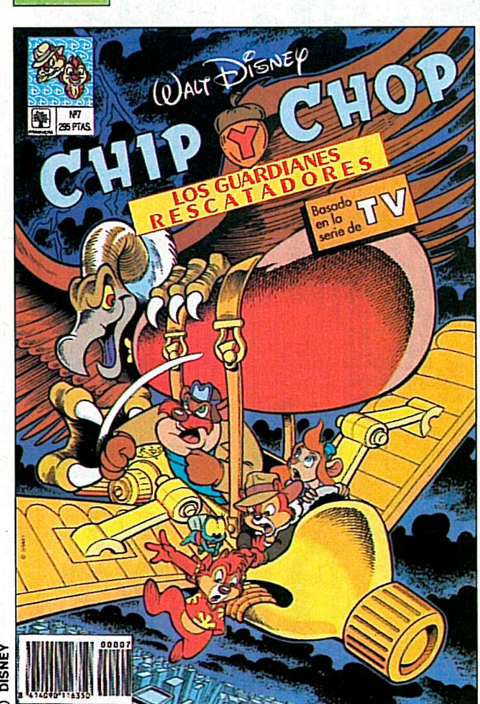
DE AVENTURAS

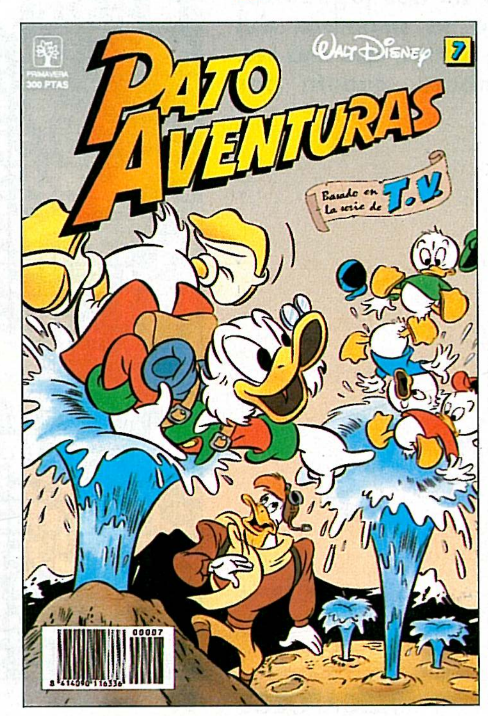




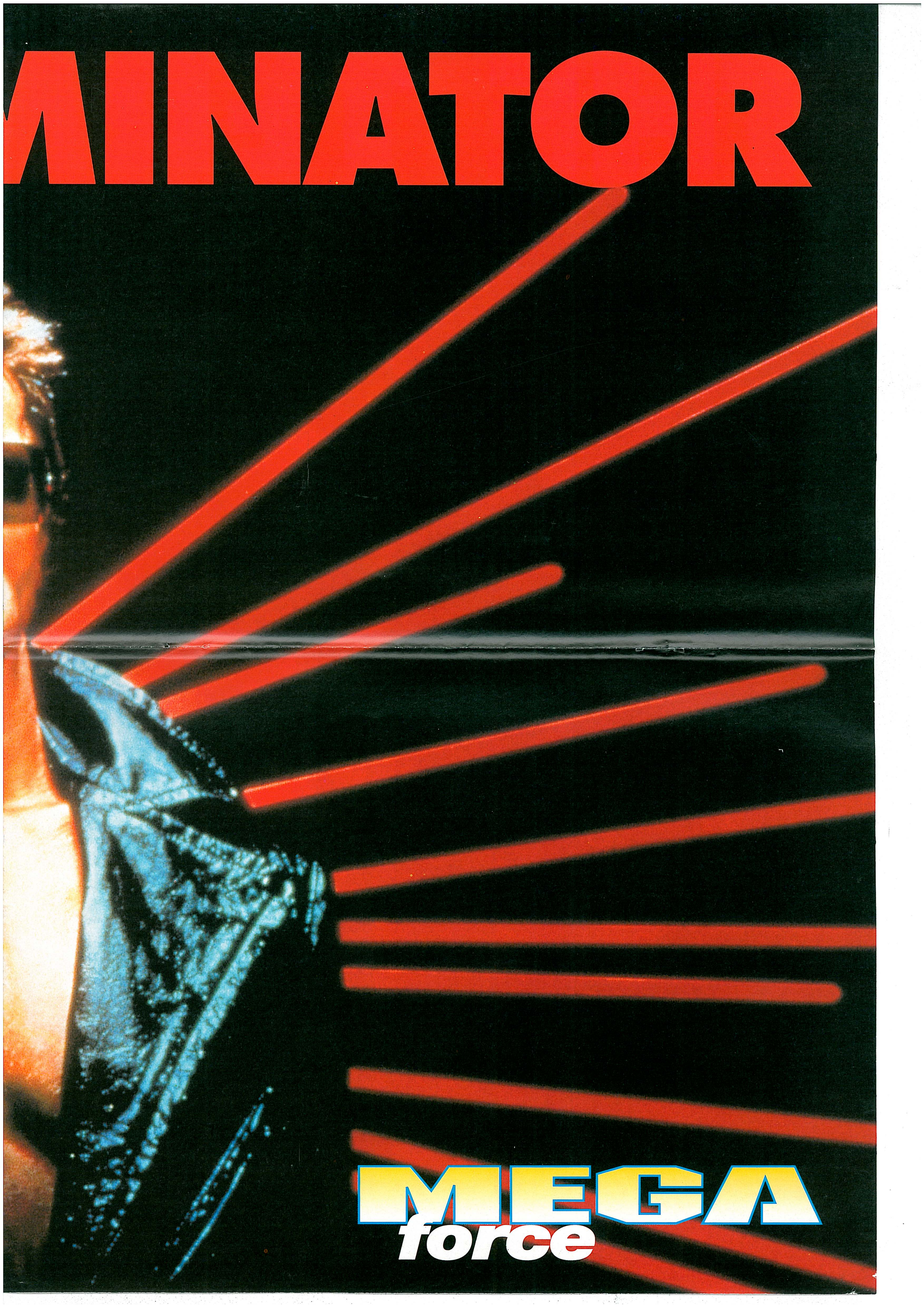
EN TU





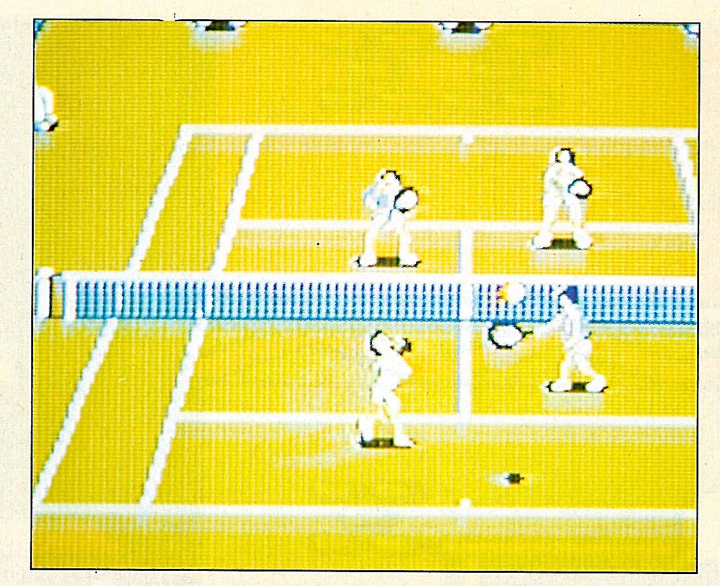


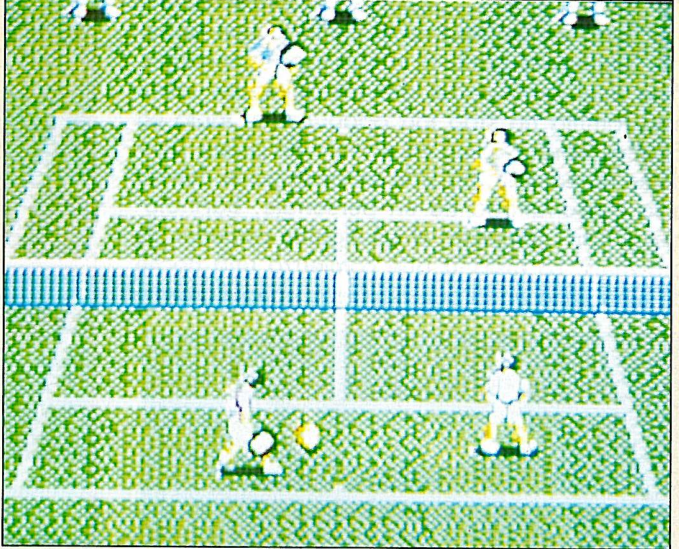
KIOSCO


MINATOR
MEGA
force

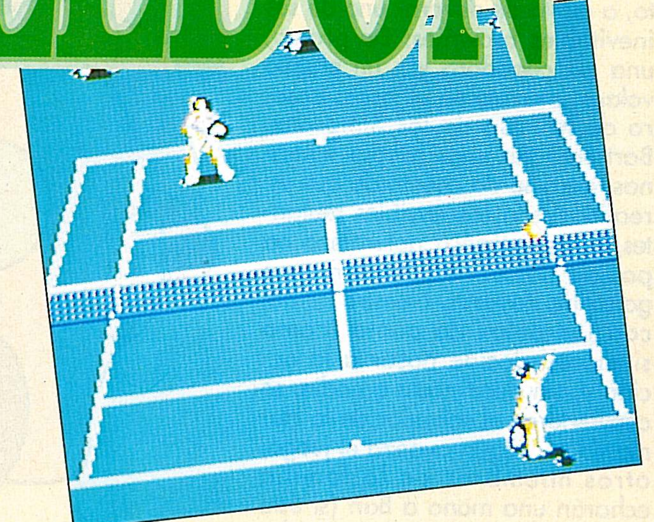

THE TERA
SEGA







WIMBLEDON



Quizá muchos de vosotros, que habéis ido con la consola portátil Game Gear a todas partes en estas vacaciones, hayáis echado en falta jugar de vez en cuando a un deporte como es el tenis, sobre todo en este verano tan olímpico. Pero por fin ha llegado una simulación de tenis, llamada Wimbledon. Como es lógico, el juego se desarrolla sobre la pista central de Wimbledon, con posibilidad de jugar sobre una superficie distinta a la hierba, por ejemplo, sobre tierra batida. El juego comienza con la elección del tenista, al que le daremos desde un nombre hasta un color de la piel (ojo con la elección, porque en sucesivos juegos podremos encontrarnos de nuevo al mismo jugador). También se elige el tipo de partido, en exhibición o en torneo, e incluso el número de jugadores (individual, por parejas contra la máquina). El juego se ve en tres dimensiones isonométricas, exactamente igual a como se vería en una retransmisión televisiva de un partido de verdad. El realismo afecta también a los golpes: se admite cualquier golpe que esté reconocido en el tenis, desde los envíos derechos desde el fondo hasta los reveses, los mates y otros. Para ganar, habrá que aguantar bien al contrario, haberse entrenado para dar buenos servicios y elaborar tácticas de juego.



SONIDO



GRAFISMO



ANIMACION



MANEJABILIDAD

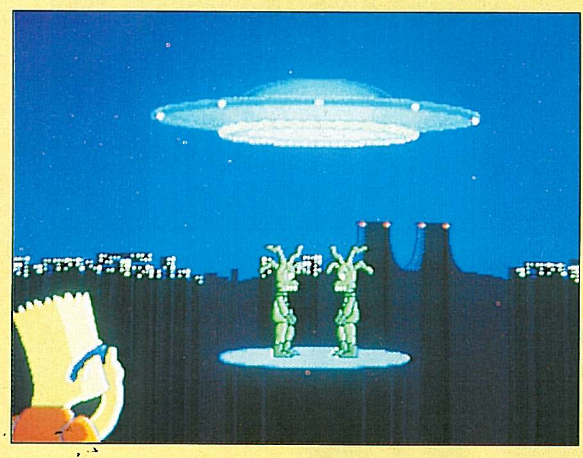


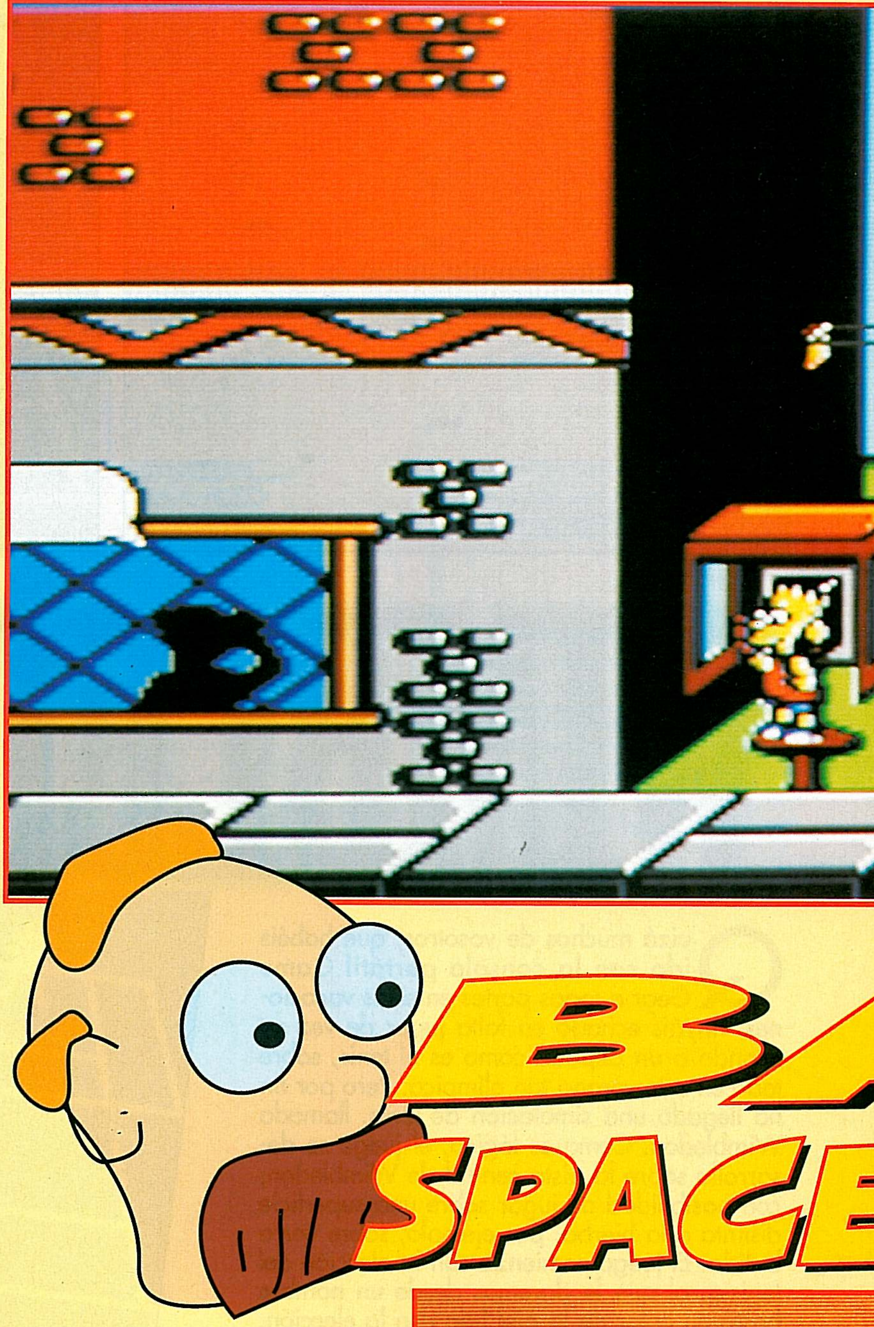
ZAPPING





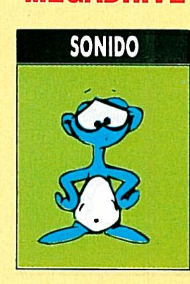
Todo el mundo conoce a los Simpsons, una familia completamente chiflada que representa una burla a la sociedad americana. Pero si el éxito de los dibujos animados sobre esta familia ha sido tan apabullante, tanto en Estados Unidos como en el resto de países donde se ha emitido, ha sido en gran parte debido a la personalidad de un personaje: Bartholomew "Bart" Simpson, el infatigable comedor de brownies. La historia que comienza una noche de luna llena en la que Bart está tranquilamente





MEGADRIVE

SONIDO



GRAFISMO



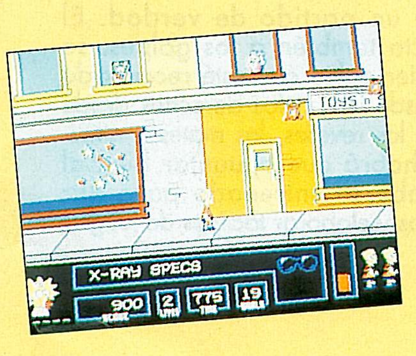
ANIMACION



MANEJABILIDAD



asomado a la ventana de su cuarto, a punto de devorar uno de sus inevitables brownies. De pronto, una luz cegadora y... un platillo volante aterriza en el jardín trasero de la casa de los Simpsons. Bart cree ver unas formas humanas, pero se da cuenta de que en realidad son los terribles mutantes, cuya auténtica naturaleza ha podido descubrir al ponerse sus gafas de Rayos-X. Nuestro héroe, con los pelos de punta (como siempre), decide pasar a la acción y, sin decir nada a nadie, se convierte en el salvador de la Humanidad. Según avanza el juego, otros miembros de la familia echarán una mano a Bart (si éste consigue hacerse con las iniciales que completan sus nombres), para evitar que los marcianos cumplan su misión: recoger los objetos terráqueos de color violeta que les permitirán construir un arma de gran potencia. Para evitarlo, Bart debe adelantarse y quitar de

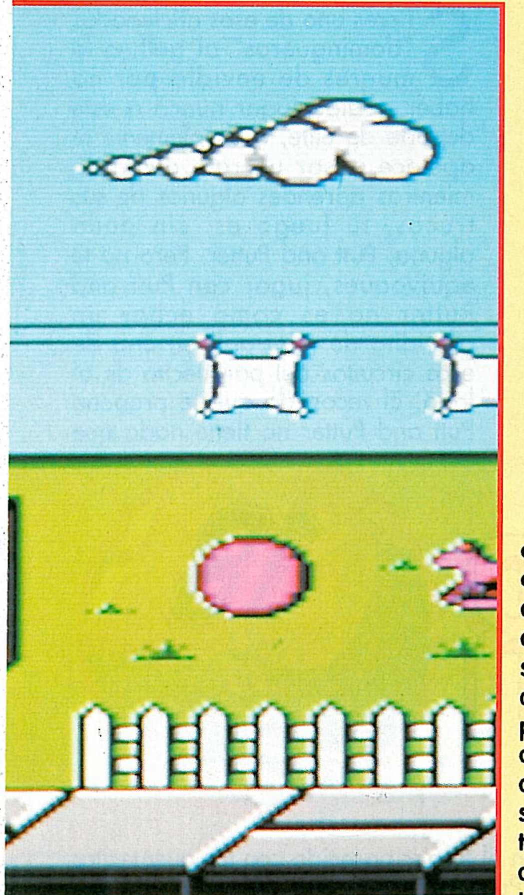


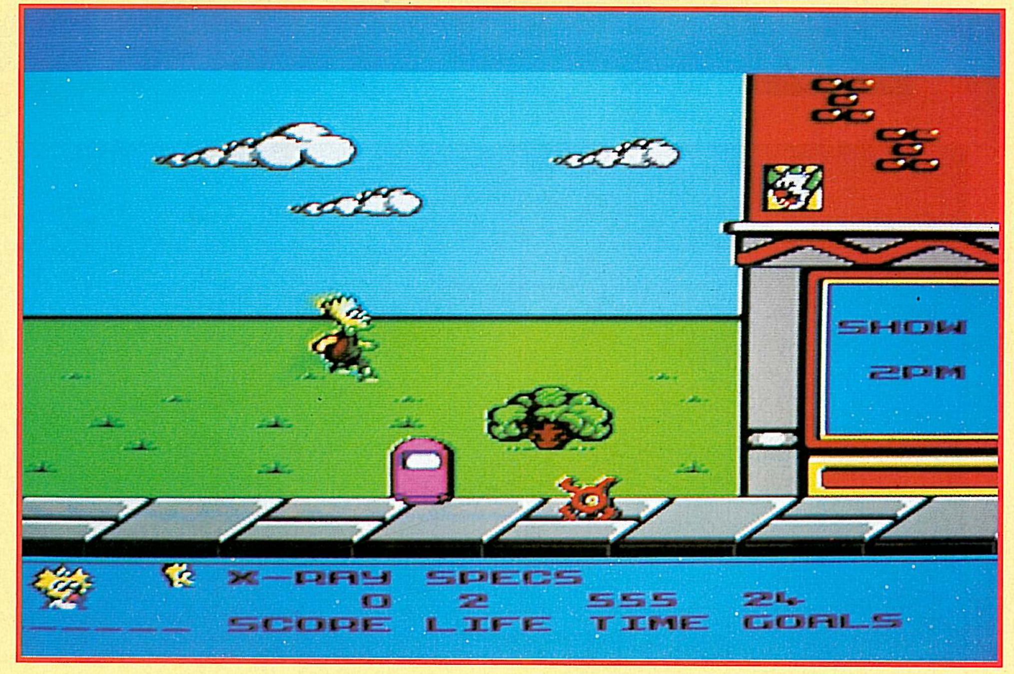
enmedio esos objetos, que puede pintar de otro color con su bote de spray (que hay que ir recargando). Mientras tanto, los alienígenas siguen camuflándose entre el resto de los humanos, pero no se dan cuenta de que Bart tiene sus gafas especiales y les distingue de los otros ciudadanos de Springfield, la ciudad donde vive Bart. Así puedes saltar sobre ellos y "cargártelos", que es el deber de todo héroe. Bart puede saltar sobre las plataformas que encuentre y, a menudo, debe pararse a reflexionar unos segundos para llevar a cabo

BA... SPACE...

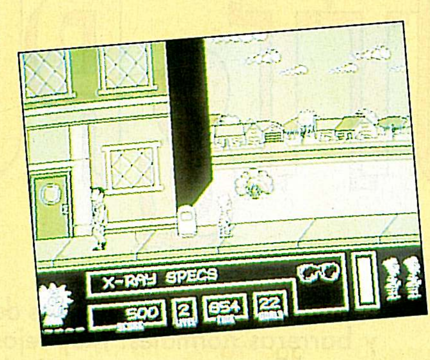


Las fotos con recuadro rojo son para la Master System, las demás pertenecen a la MegaDrive.

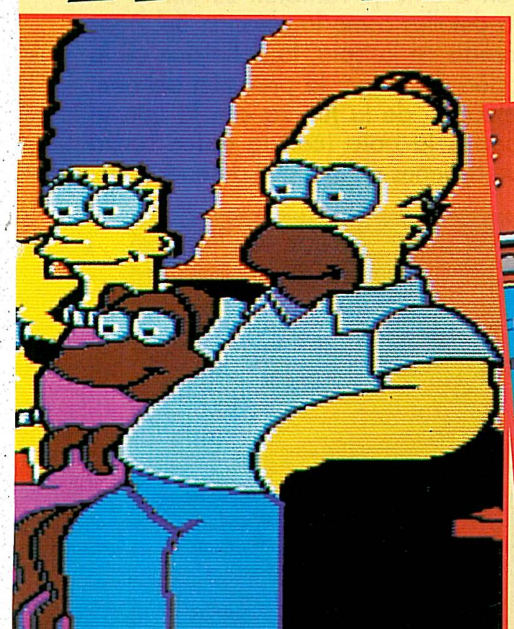




ciertas acciones, ya que algunos objetos no están a la vista como a Bart le gustara. Estas acciones deben seguir un orden muy preciso. También tiene que coger todas las monedas que pueda para poder comprar algunos objetos que necesitará a lo largo de la aventura. Como ves, no se trata sólo de avanzar tontamente, evitar a los monstruos, sino que Bart debe utilizar su perspicacia y todo su aplomo.



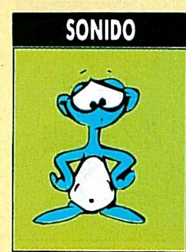






MASTER SYSTEM

SONIDO



GRAFISMO



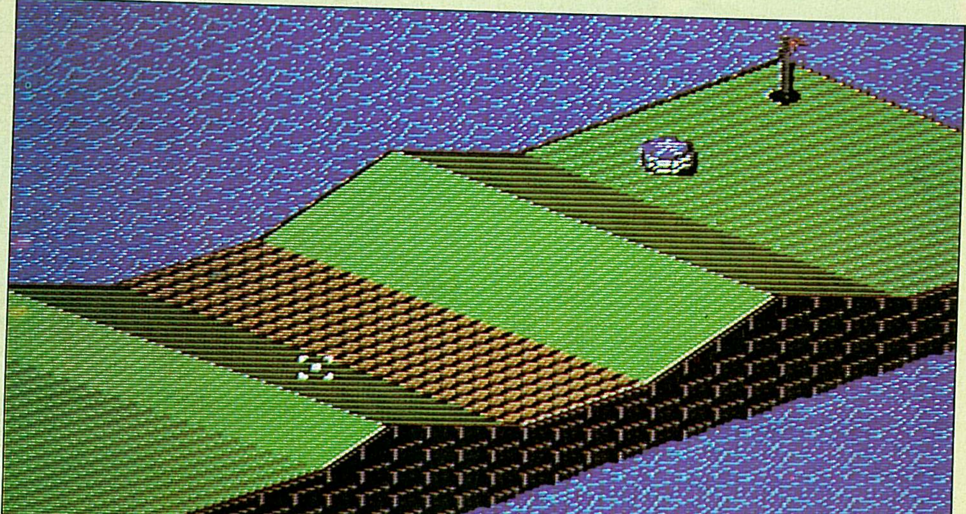
ANIMACION



MANEJABILIDAD

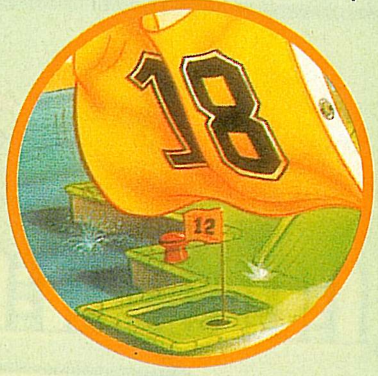






Si eres uno de esos aficionados "domingueros" al golf, o te mueres de envidia por no haber podido jugar nunca a este deporte de élite, o simplemente te apetece pasar un rato divertido mientras aprendes algunos de sus trucos, tu juego es, sin duda alguna, Putt and Putter. Pero no te equivoques, jugar con Putt and Putter no es como echar un partidito de mini-golf en uno de esos circuitos del parquecito de al lado. El recorrido que te propone Putt and Putter no tiene nada que

PUTT & PUTTER



ver con los caminos habituales del mini-golf ni sus obstáculos tienen el menor parecido con los puentecitos y barreras normales. Muy lejos del rigor deportivo, Putt and Putter pretende volverte loco con sus escondrijos, sus pares y sus técnicas. Eso sí, es muy respetuoso con algunas de las reglas del deporte real, por ejemplo, en el tema de los pares (como sabrás, un par es el número de golpes que se proponen para un determinado hoyo): se respetan las puntuaciones negativas (cuando has logrado hacer un hoyo por debajo del par, esto es, con menos golpes que lo que te indicaban) y las positivas (o sea, cuando lo has hecho por encima de par, dando más golpes de los que debías), y se respeta el objetivo del juego de lograr una calificación final de 0 (o incluso por debajo, lo que querría decir que no habrías cometido ninguna falta y habrías hecho todos los hoyos bajo par... ¡no te lo crees tú ni en broma!). También se tienen en cuenta detalles como la elección del lugar de partida de la bola, la definición de la dirección del golpe, la previsión del aire, la selección de la fuerza con la que se golpea a la bola (con la típica barra móvil que detienes en el lugar deseado), etc.

SONIDO



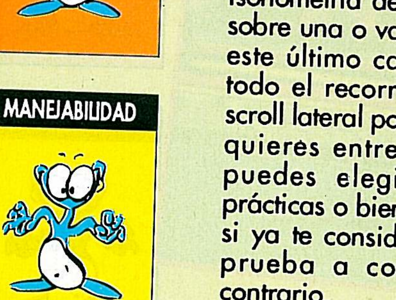
GRAFISMO



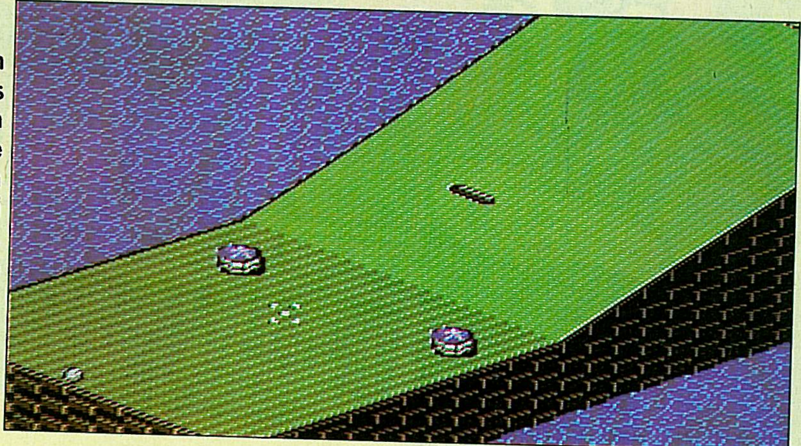
ANIMACION

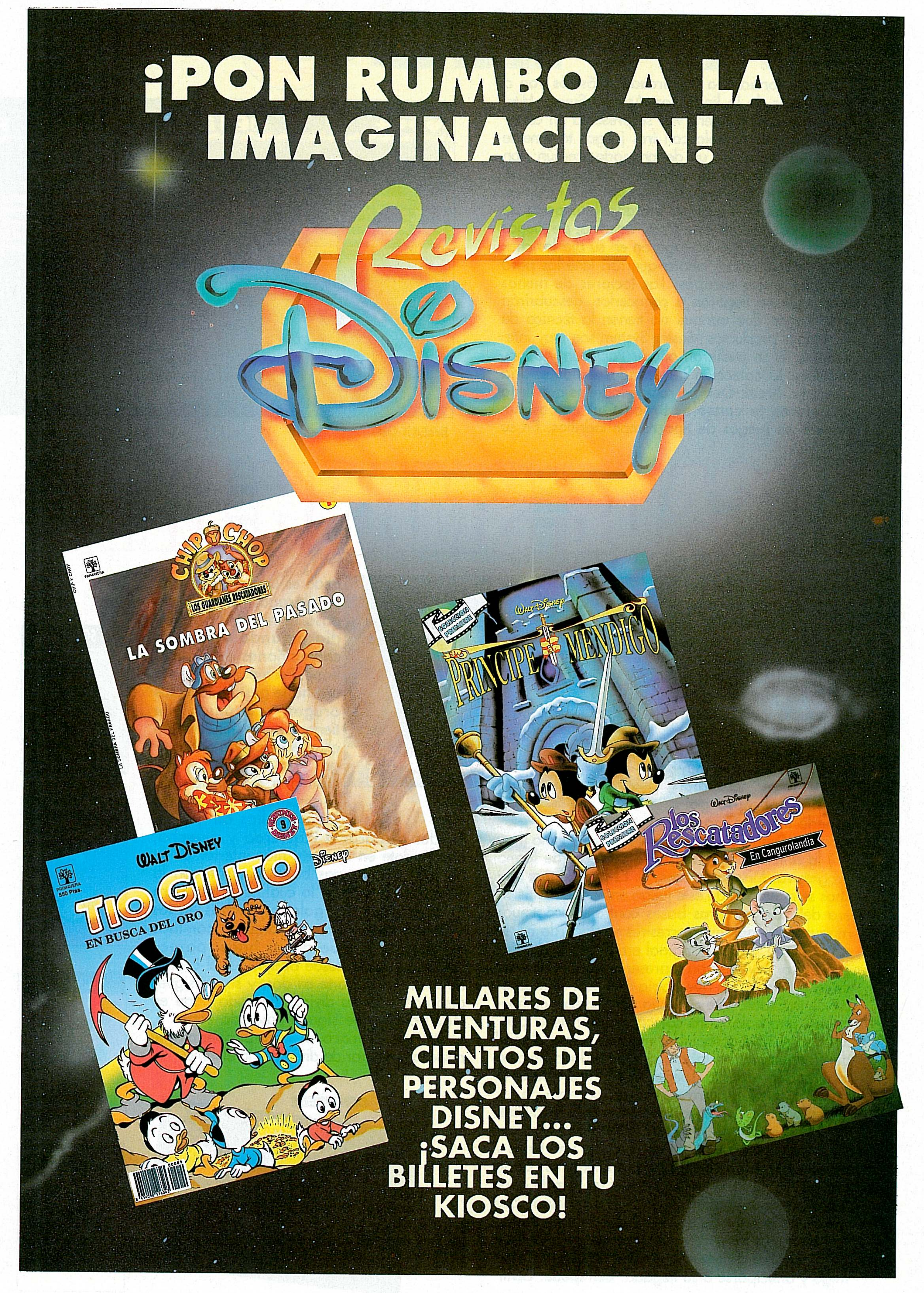


MANEJABILIDAD



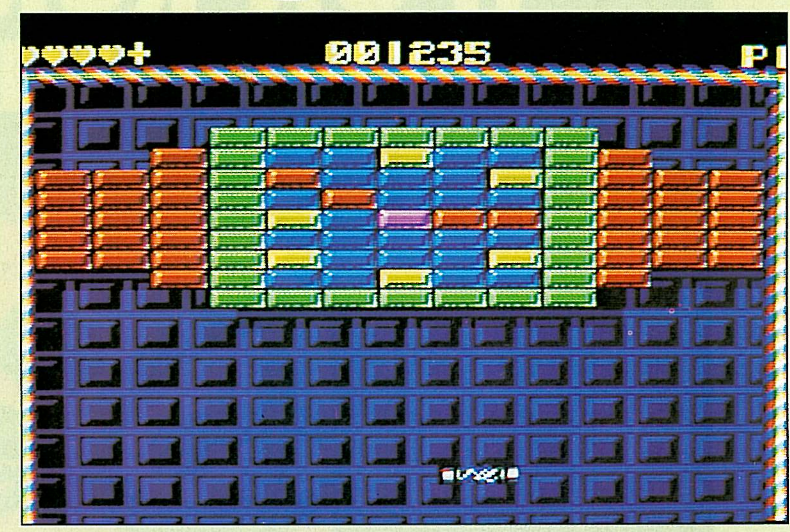
Los hoyos se representan en isonometría de tres dimensiones sobre una o varias pantallas (en este último caso, puede verse todo el recorrido haciendo un scroll lateral por el decorado). Si quieres entrenarte un poco, puedes elegir el modo de prácticas o bien jugar sólo, pero si ya te consideras un experto, prueba a competir con un contrario.




¡PON RUMBO A LA IMAGINACION!
Revistas Disney
CHIP & CHOP
LOS GUARDIANES RESCATADORES
LA SOMBRA DEL PASADO
WALT DISNEY
PRINCIPE Y MENDIGO
WALT DISNEY
Los Rescatadores
En Cangurolandia
WALT DISNEY
TIO GILITO
EN BUSCA DEL ORO
MILLARES DE AVENTURAS, CIENTOS DE PERSONAJES DISNEY... ¡SACA LOS BILLETES EN TU KIOSCO!

ZAPPING MASTER SYSTEM

Los aficionados a los arcades clásicos van a disfrutar de lo lindo con Arcade Smash Hits, ya que por primera vez se presenta un cartucho para esta consola con tres juegos totalmente diferentes, pero con un denominador común: son tres grandes éxitos de la historia de los videojuegos. Es cierto que los juegos no son muy actuales, pero a cambio ofrecen el entrañable aspecto de los antiguos arcades; se trata, además, de juegos míticos, con los que ya jugaron en su día los chavales de más edad; ahora querrán tenerlos para recordar viejos tiempos. Los lectores de menos edad, que no llegaron a conocerlos, descubrirán unos juegos que aunque no tienen la técnica de los últimos productos Master System son muy interesantes. Si se pudieran añadir Pac-Man y Space Invaders, la colección de grandes éxitos estaría completa. **Break-Out**: un rompe-ladrillos que llena de colores tu consola. Break-Out es casi un pionero en juegos de tipo rompe-ladrillos. En su



BREAK-OUT

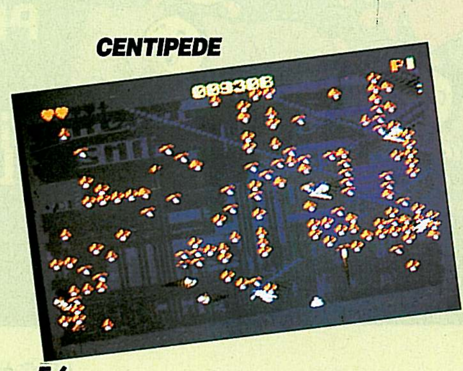
ARCADE SMASH HITS

día, los aficionados pasaban muchas horas pegados a la pantalla de las máquinas recreativas siguiendo el movimiento de una pelota que rebotaba una y otra vez en la raqueta y en el muro de ladrillos de colores que había que romper. El objetivo era y es muy simple: hacer desaparecer todo el muro golpeando uno por uno los ladrillos. Desde el primer nivel hasta el último (hay 27) la dificultad de este juego aumenta de forma progresiva. **Missile Command**: Es posible que muchos se acuerden de este juego en el que la misión era defender nuestras bases contra los continuos ataques de unos extraterrestres venidos de no se sabe dónde. Lo más original era el modo de dirigir el visor (que estaba representado por una cruz en la pantalla), ya que había que usar una especie de trackball. Este consistía simplemente en hueco con una bola; para colocar el visor de la pantalla en el sitio apropiado, es decir, sobre el misil de un enemigo, bastaba con ir girando la bola en la dirección correcta. Luego, al disparar el láser la pantalla quedaba atravesada por un rayo de luz que destruía el objetivo marcado. Pero la dificultad del juego venía precisamente por el disparo, pues los misiles enemigos caían como una lluvia y el jugador debía disparar constantemente. Cada uno de los disparos dejaba tras sí un haz de color hasta hacer impacto, de forma que si disparabas sin parar la pantalla quedaba totalmente cubierta por los rayos láser. Y la lenti-tud del rayo obligaba al jugador a prever la trayectoria del misil enemigo y anticiparse a su llegada. **Centipede**: Centipede es una pequeña pero alargada oruga que pasa la mayor parte del día bajando desde los champiñones a la tierra firme. Pero por desgracia, a tí no te gustan nada las orugas, y lo único que tienes para defenderte de ellas es un cañón anti-orugas y la pequeña protección que te brindan los champiñones que llenan las pantallas del juego. Puedes disparar a izquierda y derecha, quedándote en la parte más inferior de la pantalla. Las orugas bajan hacia tí con la intención de tocarte, lo cual es mortal para tí; aprovechan las galerías hechas en los champiñones y utilizan también caminos aleatorios. Lo que debes hacer parece simple: disparar desde abajo. Así el cuerpo de la oruga se parte en dos, y según sigues disparando se va dividiendo cada parte en más trozos, que siguen cayendo sobre tí, hasta que el trozo es muy pequeño y el disparo, en lugar de dividirlo, lo elimina.



MISSILE COMMAND

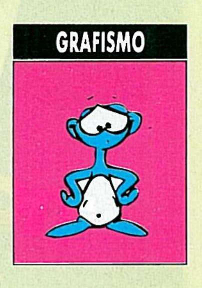
CENTIPEDE



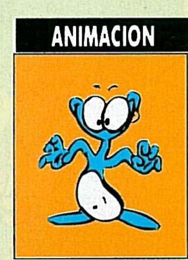
SONIDO



GRAFISMO



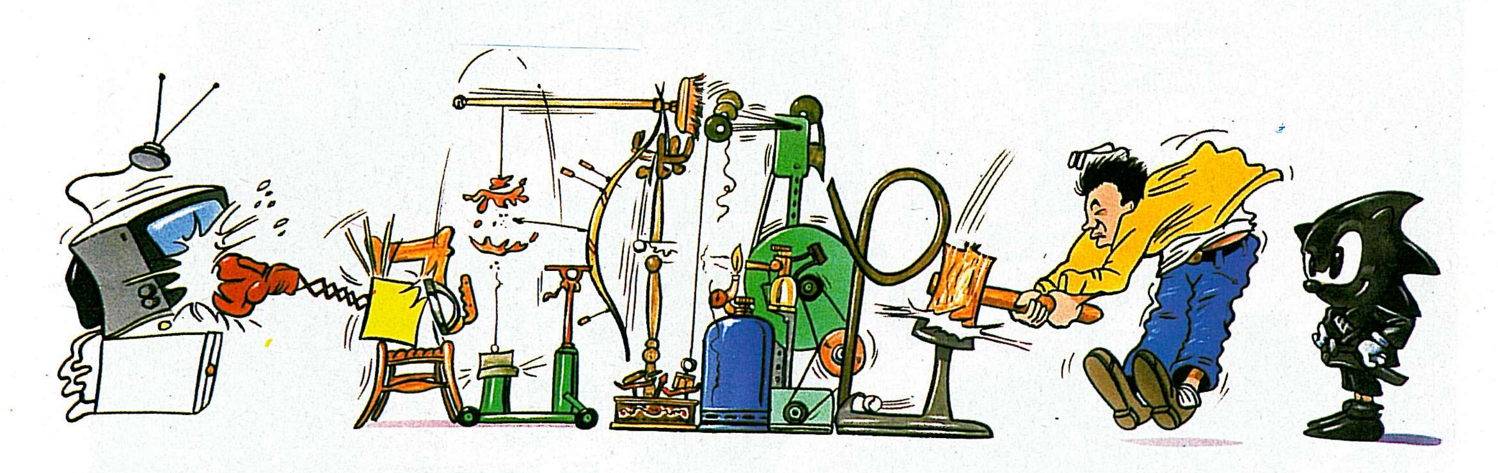
ANIMACION



MANEJABILIDAD



LOS SECRETOS DEL MAESTRO SEGA



Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nivel que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

JOHN MADDEN FOOTBALL 1992



Aquí están todos los códigos de acceso a las finales para los 28 equipos del juego. Ten en cuenta que cada uno de ellos se corresponde con el primer equipo citado.

Washington contra Cleveland: DSCSBJPV
Chicago contra Cincinnati: CG8RB5W8
Philadelphia contra Miami: DKG0M5NP
San Francisco contra Oakland: DWD360KF
Dallas contra Kansas City: CNWX13ZY
Houston contra Minnesota: DCZBRYLR
Buffalo contra Washington: CDDWX4V1
Minnesota contra Oakland: BTD2GZBM
Oakland contra San Francisco: DNYWM4Z2
Phoenix contra Kansas City: C2R4W3D1
New York contra Miami: DKC85YWZ
Atlanta contra Denver: CG1KC592
Seattle contra New York: C29XPBOR
Miami contra San Francisco: B9D4ZRS4
Denver contra Detroit: DWWW751V
Indianapolis contra Philadelphia: DNXCKP7C
Cincinnati contra Tampa Bay: BOXW6PWY
Kansas City contra New Orleans: BHYVFLNJ
Tampa Bay contra Miami: BW9YK5K2
Pittsburg contra Washington: BHZ84HZK
New Orleans contra Buffalo: DGJLPTCV
Los Angeles contra Seattle: CNYD4TPO
Detroit contra Miami: BS94C39X
New Jersey contra Washington: FGGBL00L
Green Bay contra Cincinnati: DGDMWWKT
New England contra San Francisco: BP1CTFN3
San Diego contra San Francisco: BXSVFYRY
Cleveland contra San Francisco: C265RHW1



TIME SOLDIER

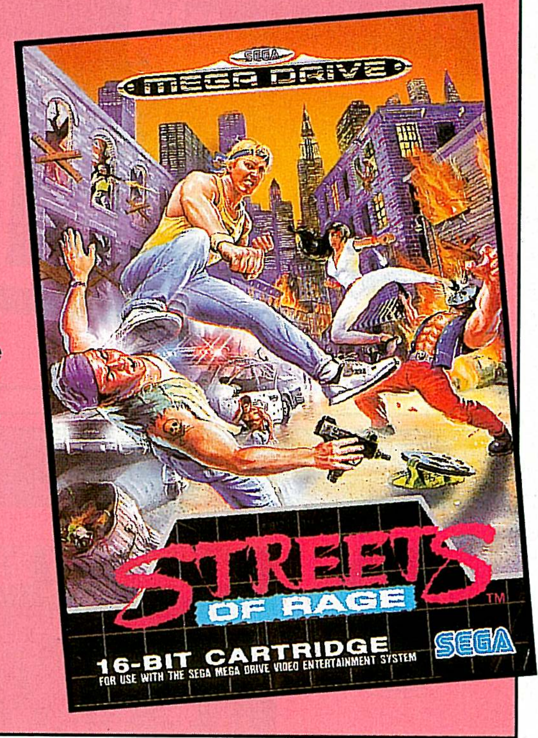


Para doblar el crédito de dos jugadores, hay que recomenzar el juego con un solo jugador. Después de haber liberado a tres rehenes, dirígete al futuro. Una vez en la zona del futuro, haz aparecer al jugador número dos. Normalmente llegarás sin ningún problema al final.

STREETS OF RAGE



Para dar el golpe especial de cada héroe, deja presionado el botón de golpear y presiona el botón de saltar. Pega en la decoración para conseguir bonus (en las cabinas telefónicas, por ejemplo). Para conseguir una ración doble de bonus, pulsa Start con el segundo mando, tendrás los de uno de tus dos compañeros. Cuando te aparezca el mensaje "Continue" o "Game Over", elige "Game Over". Si mantienes pulsado el botón podrás hacerte con la ración de bonus de tu compañero.



GLOBAL DEFENSE

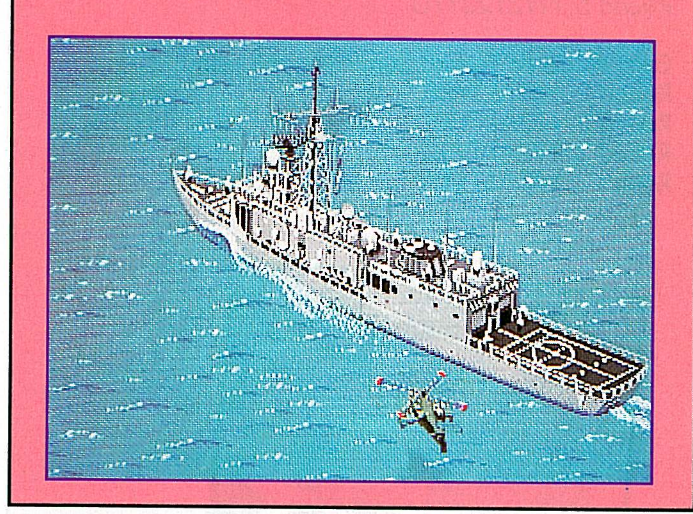


Para jugar dos, en el segundo mando presiona a la derecha y sobre el botón Start al mismo tiempo. El primer jugador controla la velocidad, mientras que el segundo pilota la nave.

DESERT STRIKE



Estos son los códigos:
nivel 2: WCAHOBS
nivel 3: BLHBEST
nivel 4: EEFKTRT
y un código para tener cinco vidas: TQQQLOM



GAUNTLET





Transformar los muros en Exit (salidas):
Durante el juego, permanece aproximadamente ochenta segundos sin desplazar el personaje. Debes contentarte con disparar sin que te toquen.

STARFLIGHT



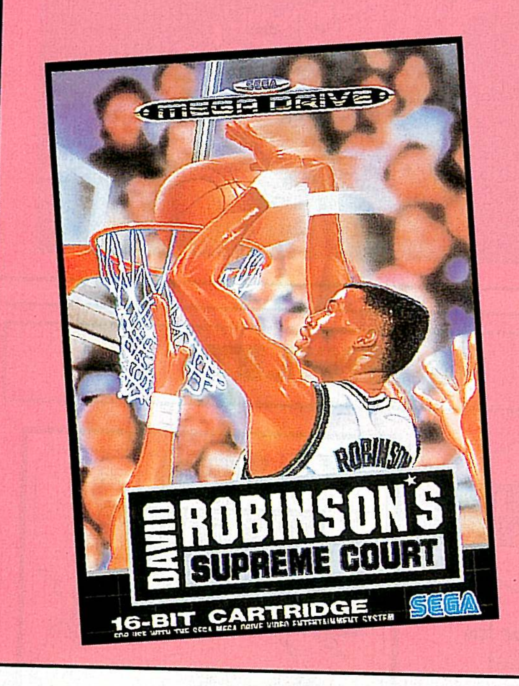
Para tener fuel y dinero infinitos, tienes que contar con 10.000.000 MU. Regresa al Starport y haz Pausa. Presiona los botones A, B, B, A, C, Arriba, Abajo y C. Ve hacia la puerta "Ship Construction". Debes introducir un código de acceso, Teclea "Pulsar" y ya está, tendrás todo infinito. Desgraciadamente, no puedes salvar esta opción.

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT



Equipo Apaches, estos son los códigos del torneo en modo normal:
Round 2: NYZ123YDK
Round 3: NYZ123YK1
Round 4: NYZ123YSW
Round 5: NYZ123Y1U

En el modo de Torneo Superstars son estos:
Round 2: NI3ARTYDK
Round 3: NI3ARTYKK
Round 2: NI3ARTYSC
Round 2: NI3ARTY1A



STRIDER



Esta es la manera de elegir el nivel:
- Para empezar en el nivel de Siberia, antes de encender tu consola, presiona arriba, botón 1 y botón 2 dejándolos pulsados. Enciende la consola y comienza a jugar.
- Para empezar en el nivel de Ballog, haz exactamente lo mismo que para empeza en Siberia, pero aprieta el botón de abajo en lugar del de arriba.
- Para comenzar a jugar en el nivel de la Amazonia, haz otra vez lo mismo sólo que a la derecha, el 1 y el 2.
- Y si quieres empezar tus aventuras en el nivel de la verdad, sigue el mismo procedimiento, pero sustituye el botón de dirección por el de la izquierda.



QUARTET



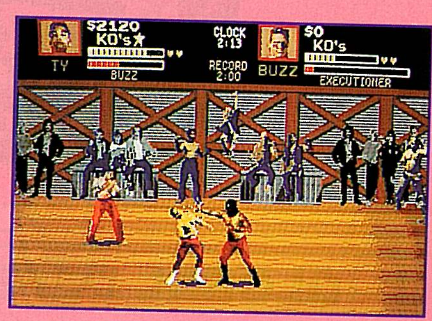
Select Round:
En la pantalla de presentación, con el segundo mando, presiona hacia arriba y después doce veces sobre el botón Pausa y sobre el botón 1. Elige el Round con el primer mando.

POPULOUS



Selección de nivel: En este gran juego de estrategia, encontrarás 494 niveles, a los que puedes acceder incluso sin conocer el código de acceso adecuado para cada uno. Simplemente teclea el número del nivel al que deseas acceder, en lugar de teclear el código.

PIT FIGHTER



Conecta los dos mandos y presiona el botón A en la página de presentación, después introduce la cifra 1, para que el juego sea más fácil en el primer y segundo jugador. Juega solo y si pierdes, pulsa muy rápido el botón Start del segundo mando y elige tu personaje. No lo podrás hacer una vez que hayas pasado los dos "Chain Man".

REVENGE OF SHINOBI

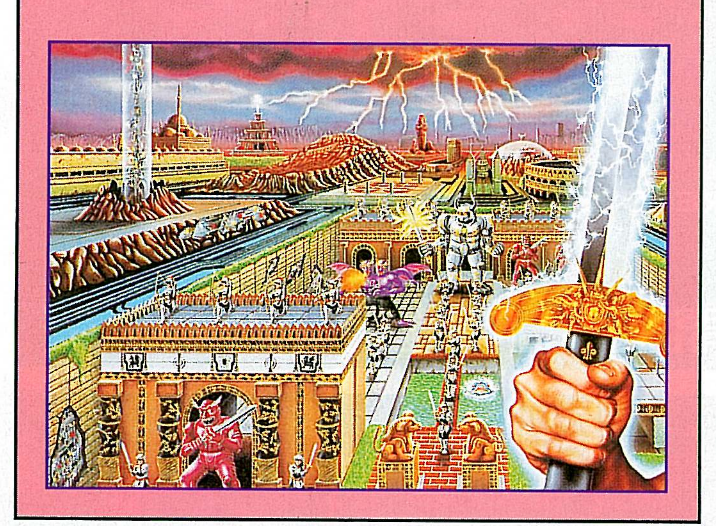


En este juego puedes encontrar dos finales diferentes, dependiendo de la supervivencia de la jovencita a la que hay que salvar. La misión, pues, es proteger la vida de la joven, cosa que lograrás si haces caso a estos consejos. Dispara sobre las señales que se encuentran en los dos muros (una a la izquierda y otra a la derecha) y aprovecha también para golpear al monstruo, si es posible.
No dudes en suicidarte si la joven está a punto de morir. Cuando hayas disparado a las marcas de los muros, oirás un ruido de maderas secas prolongado; una vez que ha parado, el bloque de hormigón volverá a bajar. Si has conseguido hacer todo esto bien, liberarás a la joven de las manos del malvado de esta historia.

GAIN GROUND



Select Round, Diez personajes:
En la página de presentación, coloca pulsa el mando hacia arriba y pulsa los dos botones a la vez.



STREETS OF RAGE



Para continuar jugando cuando la energía de tu jugador baje hasta un nivel muy cercano a la muerte, pulsa Start y el segundo controlador, y aparecerá un personaje nuevo. Deja morir al primero y continúa con éste.

ALEX KIDD IN HIGH-TECH WORLD



El universo de la alta tecnología puede estar al alcance de tu mano si introduces el siguiente código: OÇIAdGSCPVd. Así empezarás a jugar en el nivel del bosque.

OUT RUN

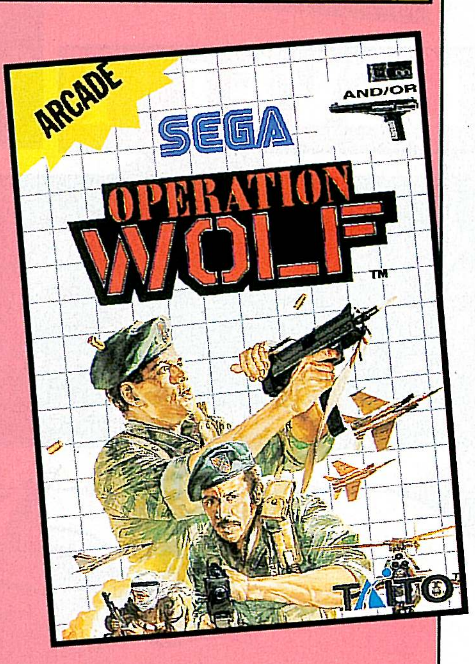


Para llegar directamente al final del juego, escribe ENDING en la tabla de High Scores después de una partida.



OPERATION WOLF

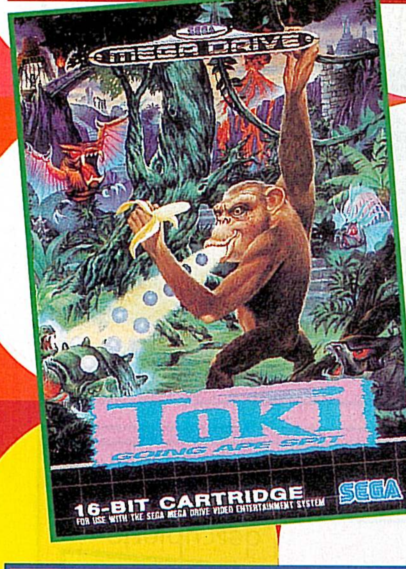




Después de la pantalla de títulos, cuando aparecen las líneas blancas sobre fondo negro, presiona el botón 2 y tendrás la dicha de poder modificar la velocidad de visionado.

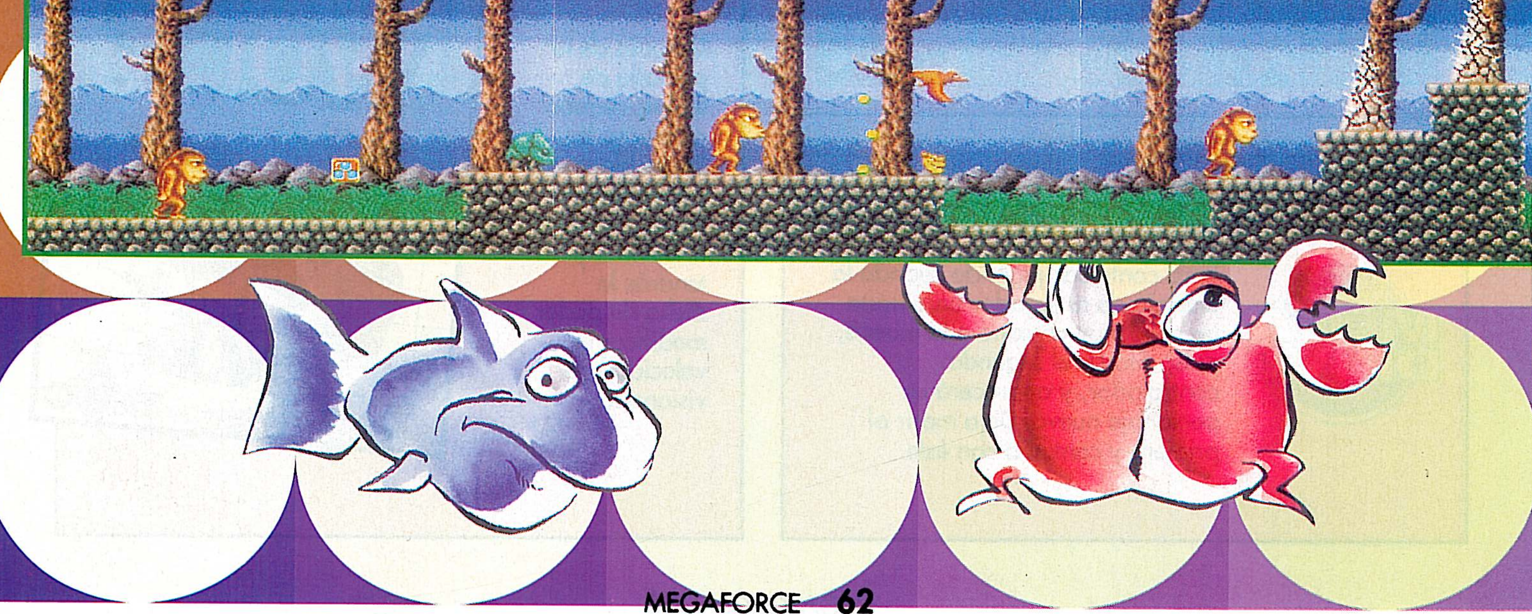
INTRODUCCION

El movimiento pacifista, que vio sus momentos de esplendor con los hippies de los años 70, no ha muerto. A lo largo de la evolución humana, y particularmente durante el curso del último siglo, se ha podido constatar el surgimiento de numerosos movimientos pacifistas que han obligado a las naciones del mundo a reducir el número de los ensayos nucleares y, más extensamente, de otros experimentos de tipo militar que han podido causar graves perjuicios a la fauna, la flora y el entorno natural. Estos movimientos no se han cansado de repetir que debemos reducir nuestros armamentos y tratar de eliminar los ejércitos para que todos los pueblos puedan vivir en una perfecta armonía. Esta es una idea utópica que les ha llevado al final a seguir el camino de lo espiritual, de forma que, algún día, este se imponga en el mundo de manera que los seres humanos abandonen la tecnología y regresen a un estado de primates evolucionados.
Pero, mientras tanto, un cierto doctor Stark, que ha acumulado en su poder todos los conocimientos científicos alcanzados con el paso de los siglos, se interpone entre los pacifistas y su deseo de acabar con todos los ordenadores y las estructuras del planeta. La rama armada de los pacifistas, ha averiguado que el doctor Stark ha comenzado a reunir a muchos partidarios, por lo que secuestra y encierra al doctor Stark al final de una gruta perdida que se encuentra en medio









MEGADRIVE

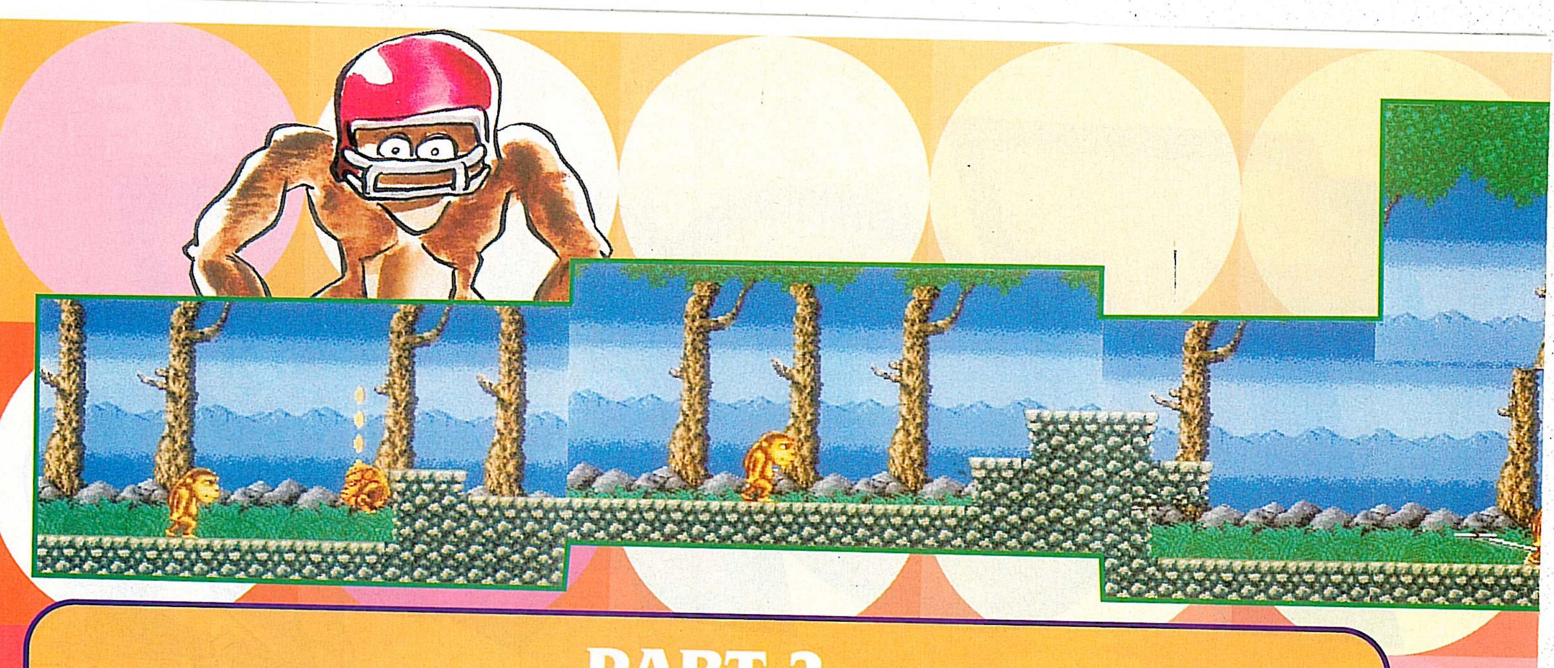
TOKI

de una terrible montaña. Varios años han transcurrido desde su encarcelamiento, sin que nadie se haya acordado de ellos. Un día soleado, Toki, un joven apuesto enamorado de Wanda, una muchacha cuya gran belleza iguala a su inteligencia (o al revés, como vosotros queráis), paseaba con su amada por el bosque que rodea a la terrible montaña. Un terrible rugido procedente de las entrañas de la tierra, hace que la montaña se derrumbe y deje al descubierto una fortaleza desconocida allí mismo. De ella procede un extraño murmullo que se transforma en una espantosa carcajada satánica: ahí está el doctor Stark, cuyo espíritu cargado de odio hacia sus carceleros, revive para castigar a toda la humanidad. Mala suerte para Toki y Wanda que se encontrarán de repente capturados por el hábil doctor, quien secuestrará a la bella Wanda y transformará al pobre Toki en un repulsivo gorila. Debes dirigir a nuestro pobre gorila a través de un peligroso camino, a lo largo del cual deberá enfrentarse a extrañas criaturas, y, si finalmente logra salir victorioso, tendrá que luchar con el mismísimo doctor: una dura tarea que le llevará hasta la gran Ciudad Negra, donde deberá destruir al doctor Stark tras un terrible enfrentamiento y recuperar así su forma original para liberar a la dulce Wanda. Dos personas que se aman hasta tal punto harán que reacciones de alguna manera... ¿verdad que sí megaforcero?



PART 1

Este es el inicio de un juego en el que vas a encontrar peligros y trampas de lo más extravagante. Cuidado con meter la pata aquí.

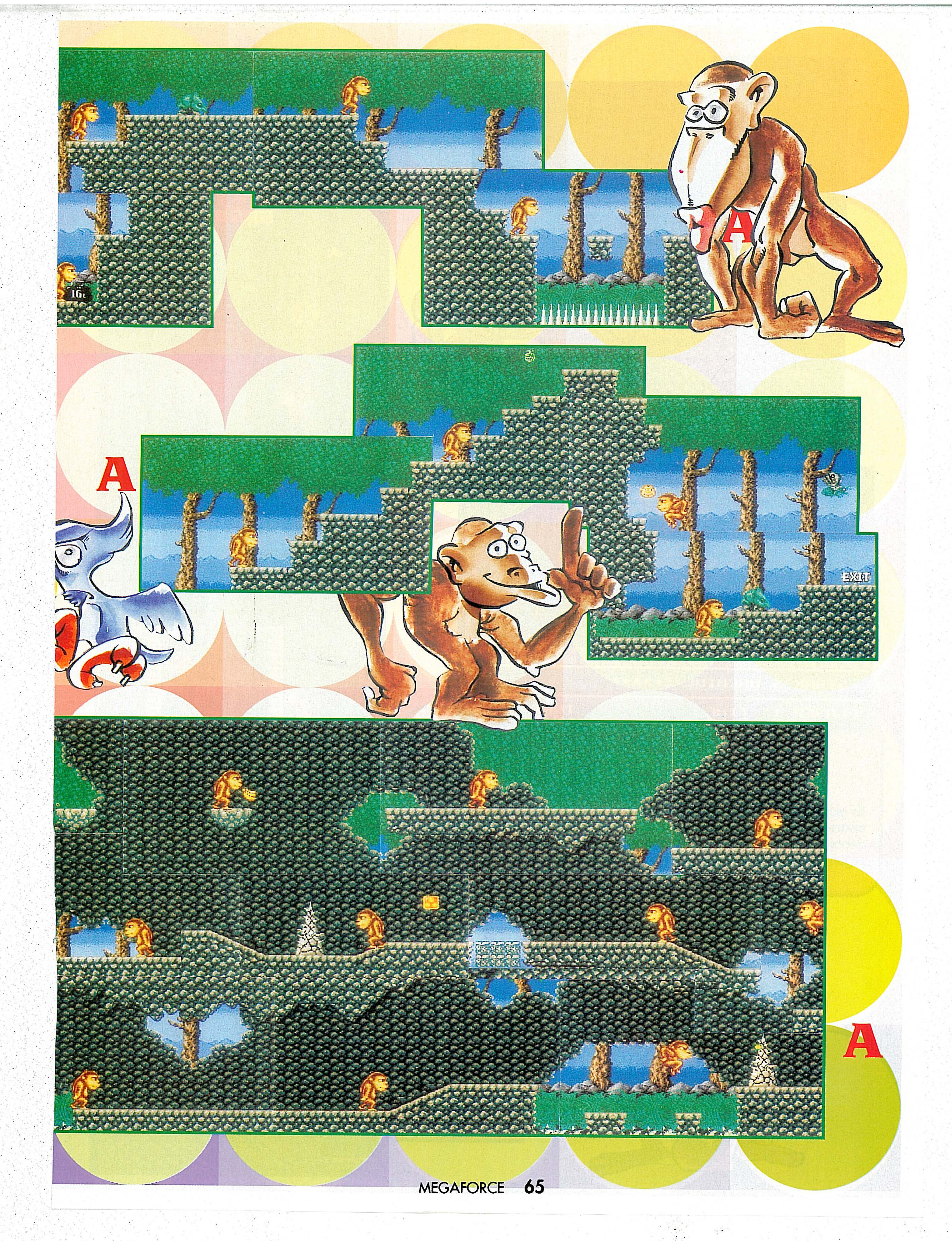


PART 2

Lo mismo decimos para esta pantalla. Impúlsate tus dieciséis toneladas sobre la colina, salta por encima del agujero infestado de lanzas y recupera una vida que se encuentra en un hueco de la pendiente por la que debes dejarte caer.

PART 3

Comienza por saltar por encima del agujero lleno de ruedas repletas de pinchos, después destruye las agujas gigantes que salen del suelo y que explotarán cuando las derribes, liberando bolas de fuego. Resguardate de las explosiones de tal manera que no te toque nada. Salta a la izquierda y luego dirígete a la derecha hacia el letrero donde pone Exit. Allí encontrarás una plataforma llena de bonos y otros objetos.

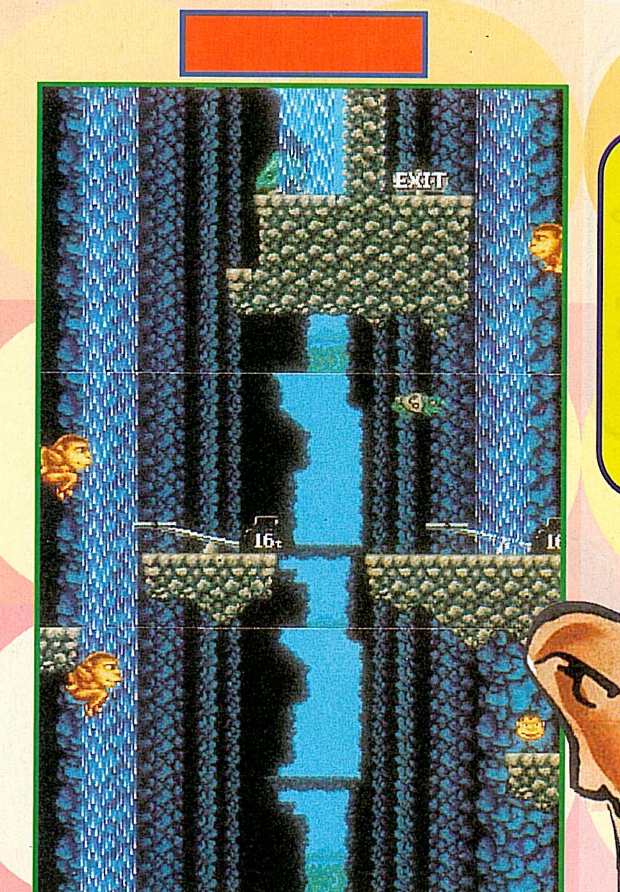

A
A
EXIT
A



BOSS 1

Es muy fácil partirlo de un tajo cuando se conoce la técnica. Cuando aparezca destruye las cuatro cabezas de la izquierda, después pasa por debajo de la bestia y dirígete hacia su derecha. No durará más de dos segundos cuando le dispares de forma continuada.

LEVEL 2





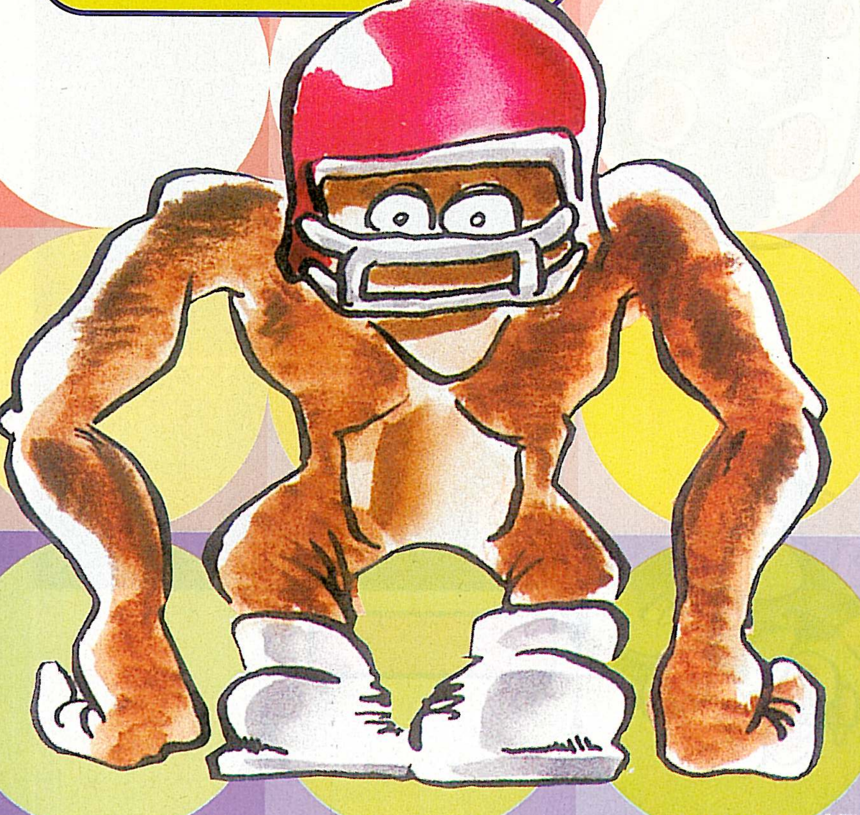
PART 2

Igual que en la parte anterior pero con un inconveniente. Además de imitar al hombre-araña deberás tener cuidado con las bestias que habitan en estas abruptas pendientes.

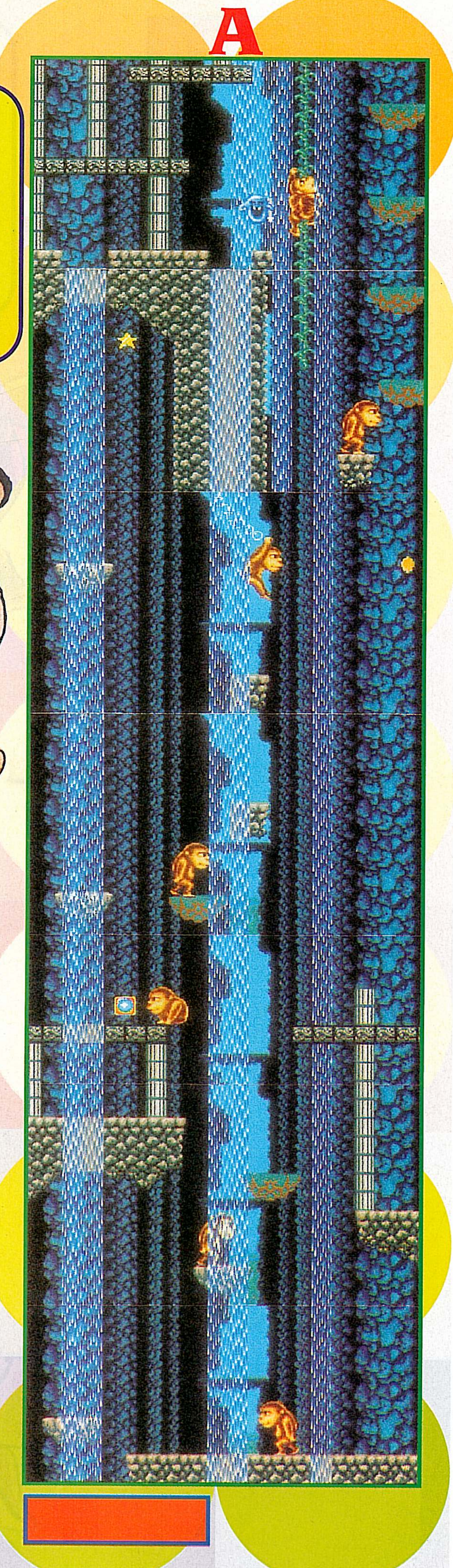
A

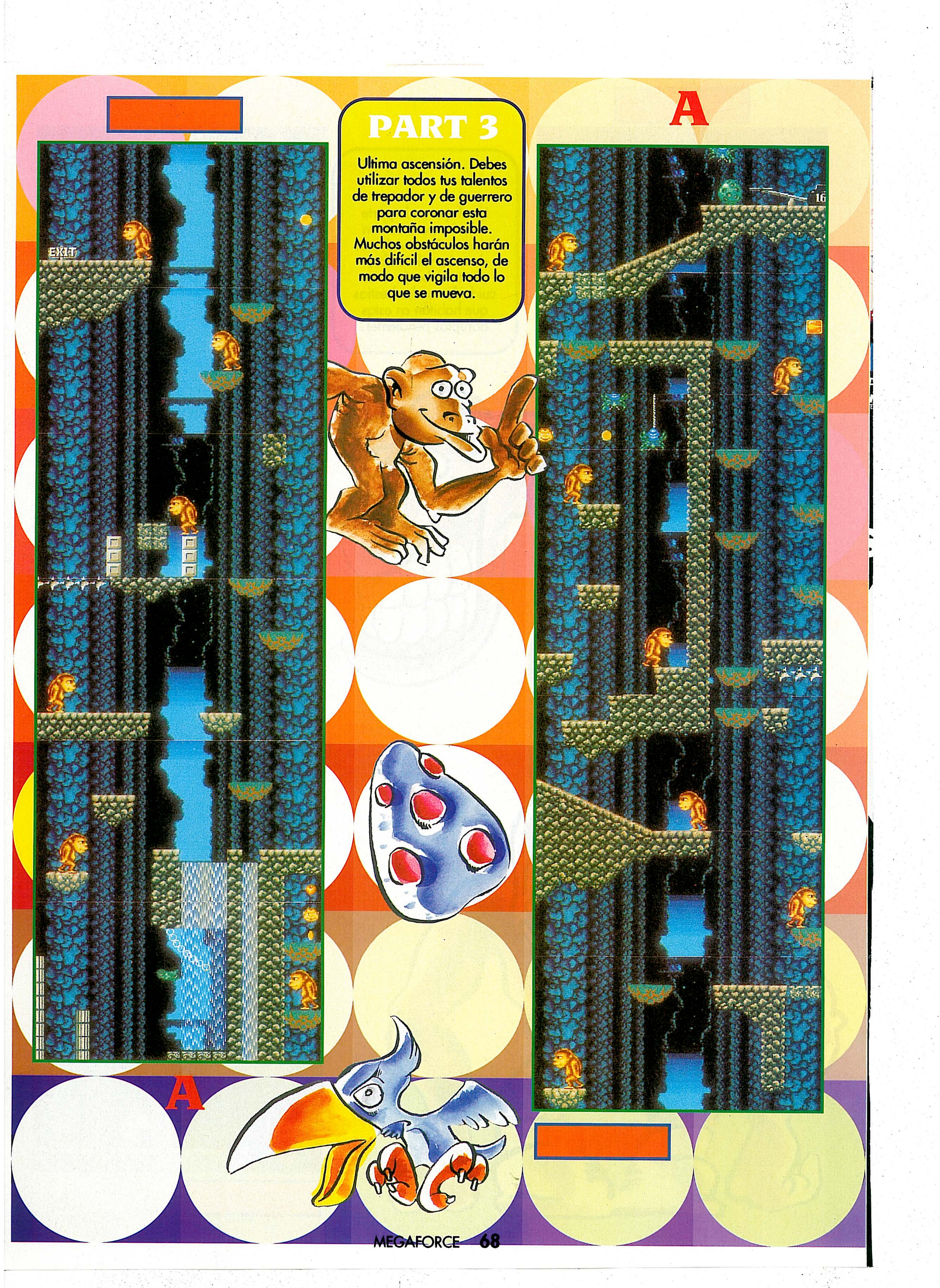
PART 1

Debes trepar a lo largo de este barranco para poder acceder a la segunda parte. No encontrarás otra cosa que grandes dificultades, lo que te obligará a emplear grandes dosis de destreza. Mucho ánimo y adelante.



A





PART 3
Ultima ascensión. Debes utilizar todos tus talentos de trepador y de guerrero para coronar esta montaña imposible. Muchos obstáculos harán más difícil el ascenso, de modo que vigila todo lo que se mueva.
A
EXIT
A

LEVEL 3



PART 1

Navega en esta inmensidad oceánica en la que los galeones fantasmas hacen reposar sus esqueletos desde la noche de los tiempos. Evita, fácilmente, los diversos peces y otros seres acuáticos y encontrarás sin demasiados problemas la salida.

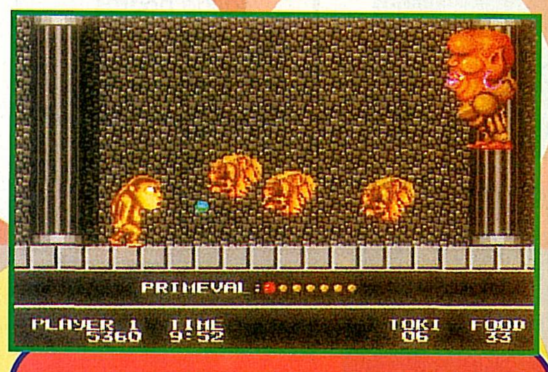








A



BOSS 2

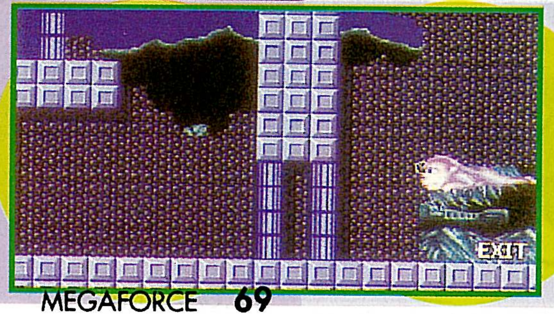
Un admirador de Kojak te hará la vida imposible en esta última parte del nivel. Ayudado por su cohorte de monos, desencadenará contra ti su cólera simiesca y azuzará a su legión de primates para que acaben contigo. Defenderse de ellos no es un gran problema; cualquier golpe de tu poderoso disparo les devolverá a las tinieblas de donde proceden.

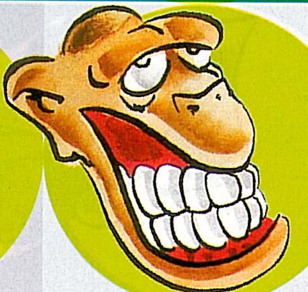
PART 2

En esta segunda parte del nivel llegas a un laberinto deleznable en el que siempre debes ir hacia la izquierda, aunque al final la puerta con el cartel Exit se encuentra a la derecha.







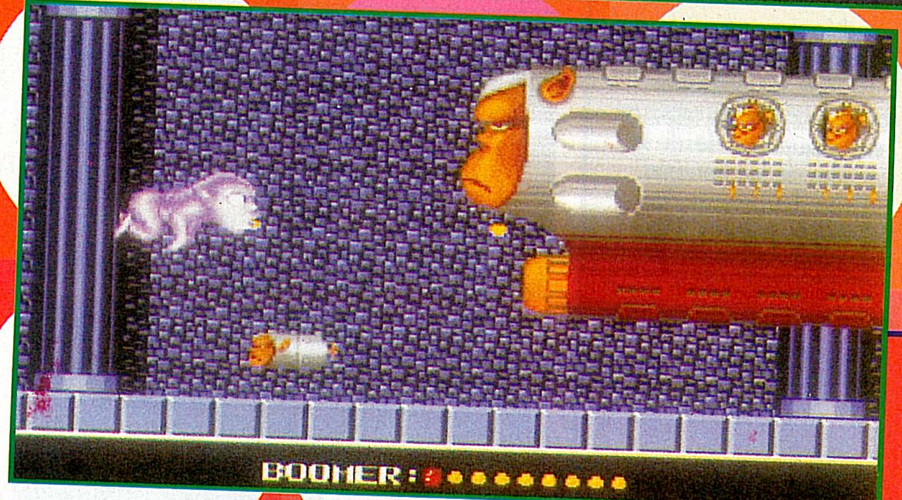






PART 3

Vuelves a estar nadando debajo del agua. La salida está todo recto hacia la derecha.

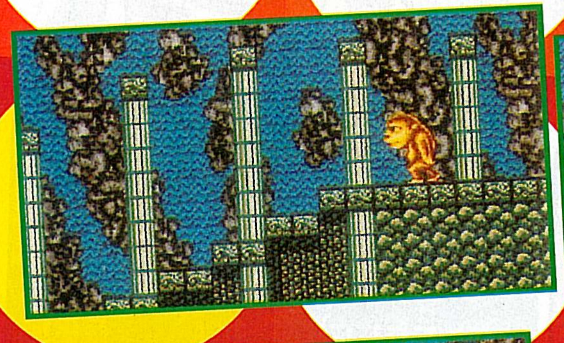




BOSS 3

El capitán Nemo, en versión consolera. Lánzate directamente contra el sumergible y dale el mayor número de golpes que puedas en la cabeza para evitar sus monos-torpedos. El submarino te atacará de tiempo en tiempo y para evitar su ataque tienes que estar atento, ya que cuando muestre su enorme sonrisa es el momento preciso para entrar dentro de él. Con estas indicaciones no puedes fallar.

LEVEL 4

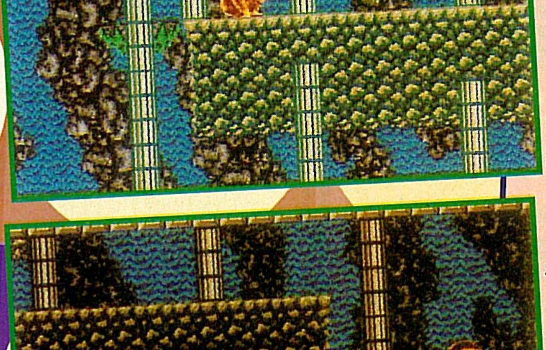




PART 1

Te mueves por una ciudad perdida cuya salida podrás encontrar si te vas directamente a la izquierda.





PART 2

Otra vez igual que antes, pero con el agravante de que una multitud de pinchos te impiden el paso. Para encontrar la salida, tienes que ir todo a la derecha. No te olvides de la guía.





PART 3

Bueno, ve directamente a la salida.

BOSS 4

Un ojo volador con muchos globos oculares no dejará de observarte. Dispara sobre los ojos que rodean al monstruo y después al cuerpo de la bestia. No durará mucho frente a tus ráfagas.

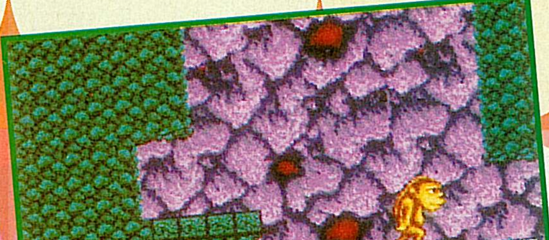


LEVEL 5

PART 1

Para salir de aquí, mucha calma. Déjate caer lo más abajo posible y encontrarás la salida. Sencillo, ¿no?

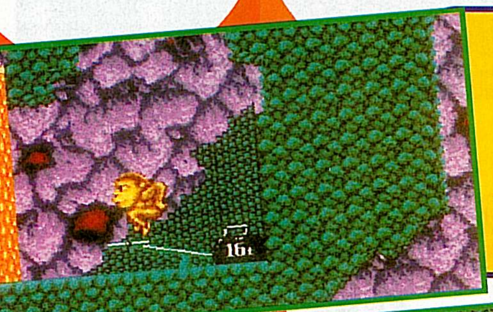






PART 2

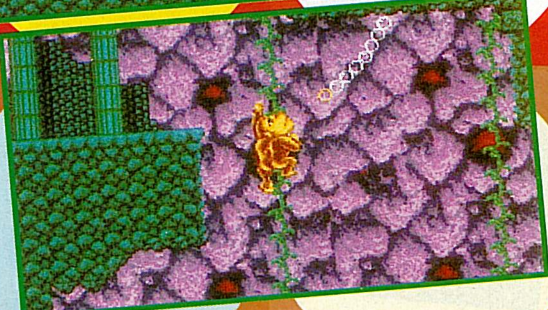
Atraviesa el río de lava ayudándote de las muchas plataformas que encuentras, luego desciende para atravesar el pequeño mar de lava y, esta vez, ve hacia la izquierda para hallar la salida.

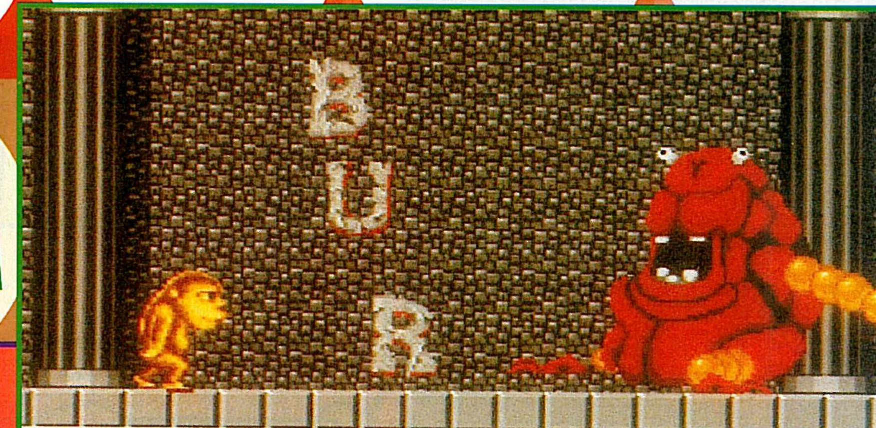


PART 3

Para llegar a la guarida del monstruo, toma el camino de arriba y lo conseguirás.







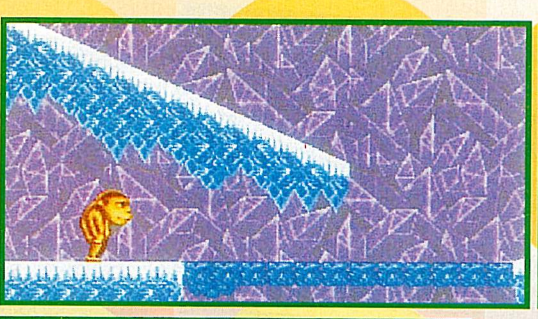
BOSS 5

Este buen señor es verdaderamente desagradable. Hace molinillos con sus brazos pero esto no es difícil de evitar. Es tan inmundo que, para tu desgracia, no dudará en eructar hasta que caigas redondo. ¡Qué cerdo! Pero no te preocupes, dispárale sin parar ya que no es muy ágil y morirá en menos que canta un gallo.

LEVEL 6

PART 1

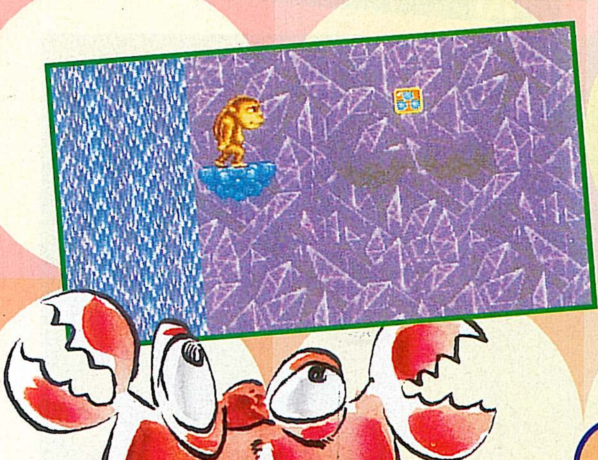
El nivel de los hielos. Déjate resbalar por las pendientes heladas para encontrar la serie de plataformas. Subiendo por ellas, hallarás la salida arriba a la derecha.











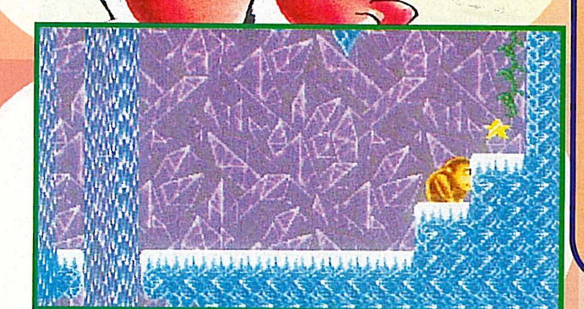
PART 2

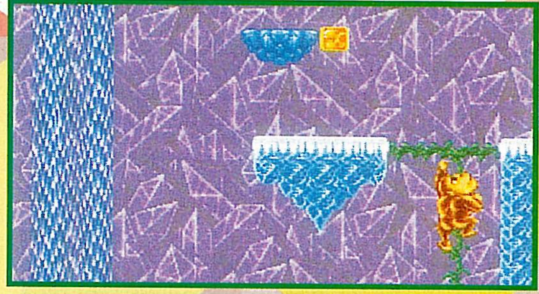
Otra vez lo mismo que antes. Trepa lo más alto que puedas y encontrarás la salida a la izquierda.



PART 3

Para esta última parte del nivel, debes utilizar varias lianas (y no te preocupes porque aparezcan en la nieve, es así de extraño) y podrás encontrar, en lo más alto de ellas, un cartel que señala al jefe de nivel.

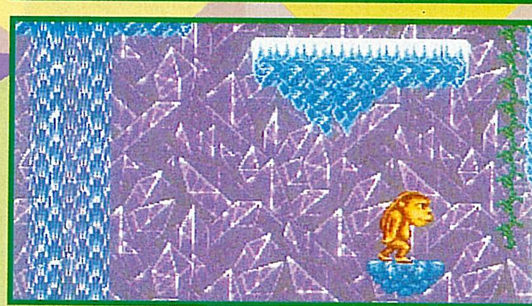






BOSS 6

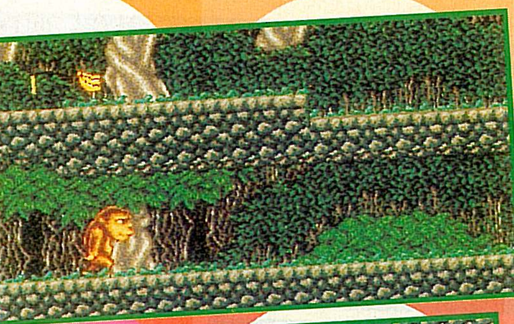
Un enorme mamut te va a complicar la vida en este final de nivel. Si te encaras con él, lanzará sus defensas contra ti: los boomerangs. Evítalos saltando y no te lastimarán. Después debes asestarle algunos golpes que le devolverán a su guarida glacial.



LEVEL 7

PART 1

La selva amazónica. Cambiamos las nieves polares por el trópico. La salida está enfrente de ti, pero a algunas pantallas de distancia.

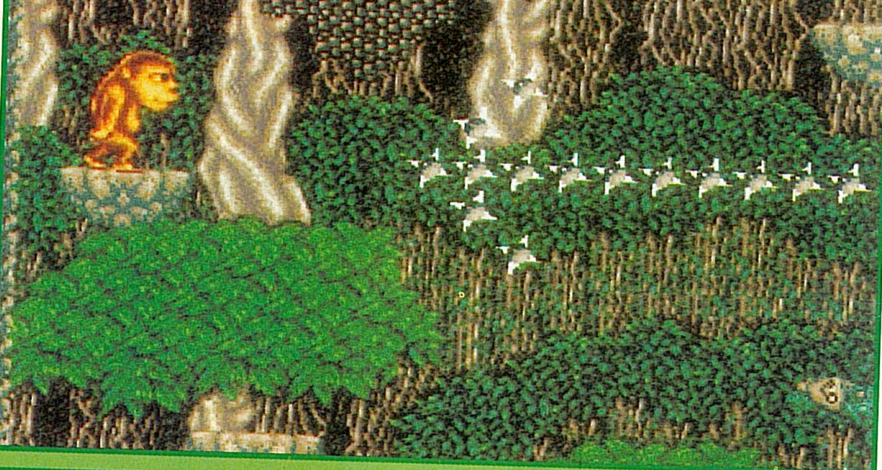


















PART 2

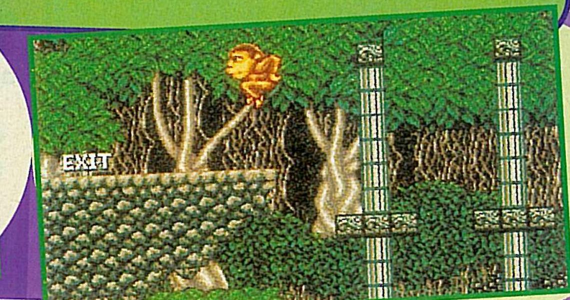
Este es un nivel vertical. Baja lo más profundamente posible y, a partir de la mitad, te volverás a encontrar con numerosas bolas erizadas de pinchos. Deberás estar muy atento para no acabar ensartado como una sardina. Una vez que llegues al fondo, verás cinco clases de cubos que contienen muchas bestezuelas. Reviéntalos por la mitad para poder hallar el cartel que indica la salida (Exit).



PART 3

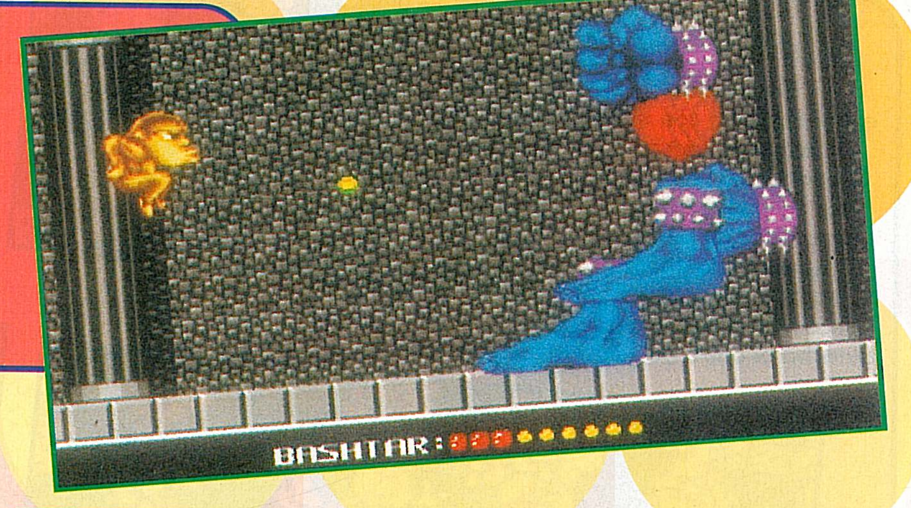
Para encontrar la salida en esta pantalla, no te comas el coco. Ve todo a la derecha, coge la primera liana y aprovecha las plataformas de piedra para hallar la salida que está arriba a la derecha.





BOSS 7

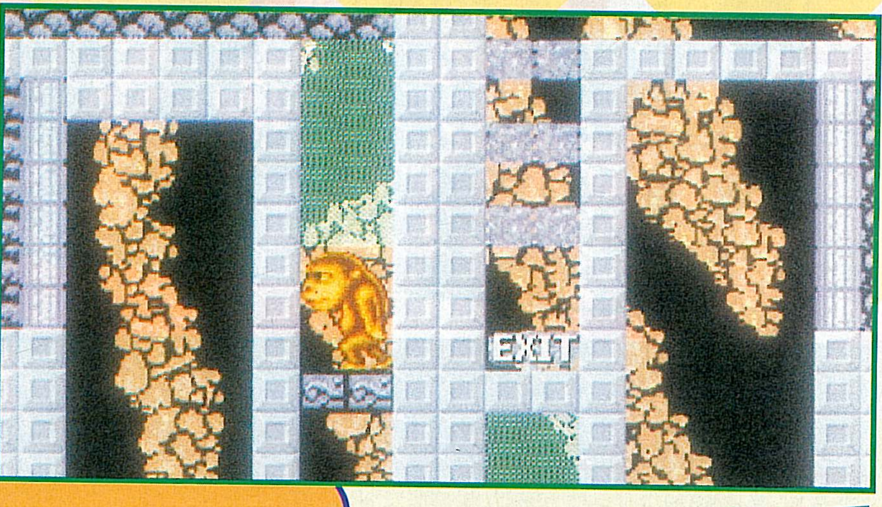
Un extraño jefe va a dejar su quietud para machacarte los sesos. Para hacerlo volver a los brazos de su madre, no tendrás problemas. Dispárale sin pausa en el corazón y en los pies y al poco tiempo caerá.

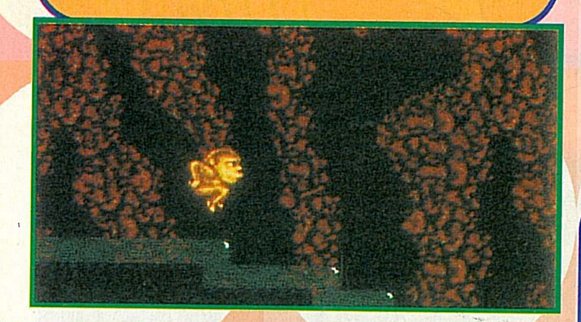


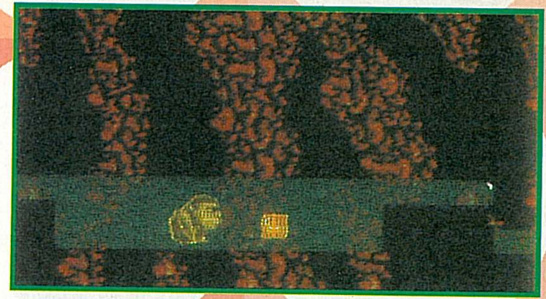
LEVEL 8

PART 1

Estamos llegando al final. Salta sin detenerte sobre los bloques helados para atravesar sin problemas este nivel. Salta sobre las plataformas de piedra que casi no se ven y llegarás rápidamente a la salida.





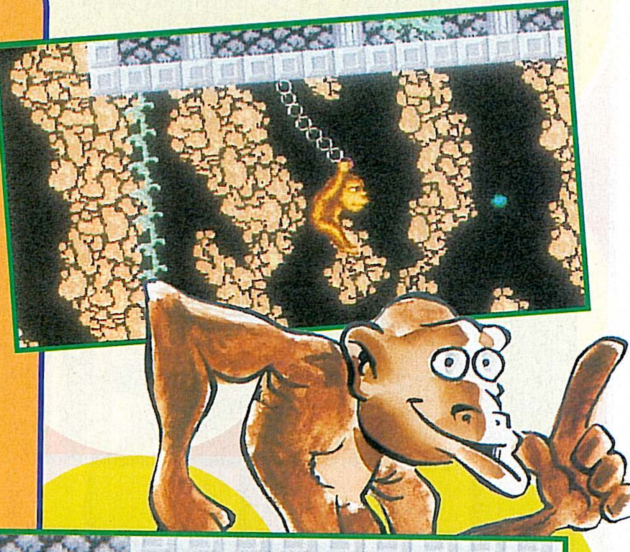


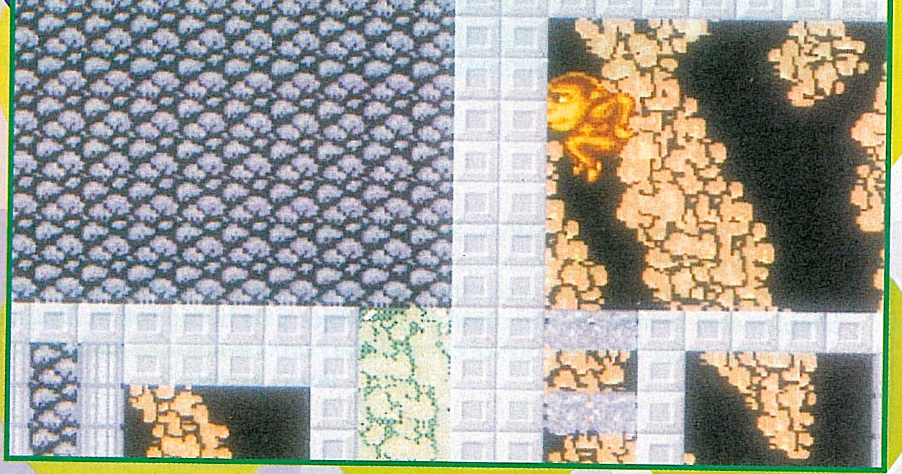




PART 2

Ahora eres como un ratón encerrado en un mini-laberinto. Pero para salir no hay dificultades. Ve siempre lo más alto posible, luego todo a la derecha, luego lo más abajo y, finalmente, otra vez a lo más alto para encontrar la salida.

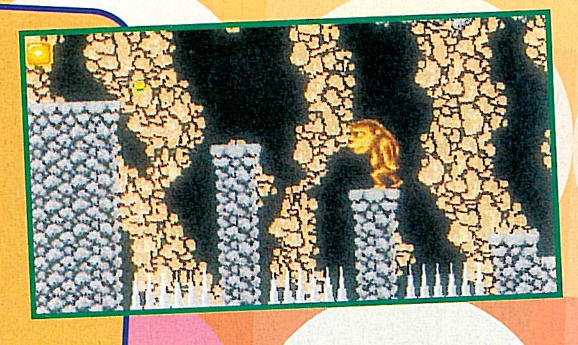


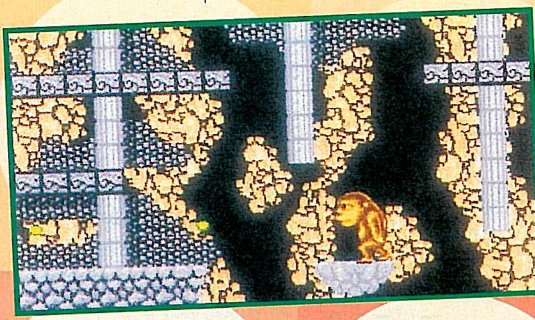


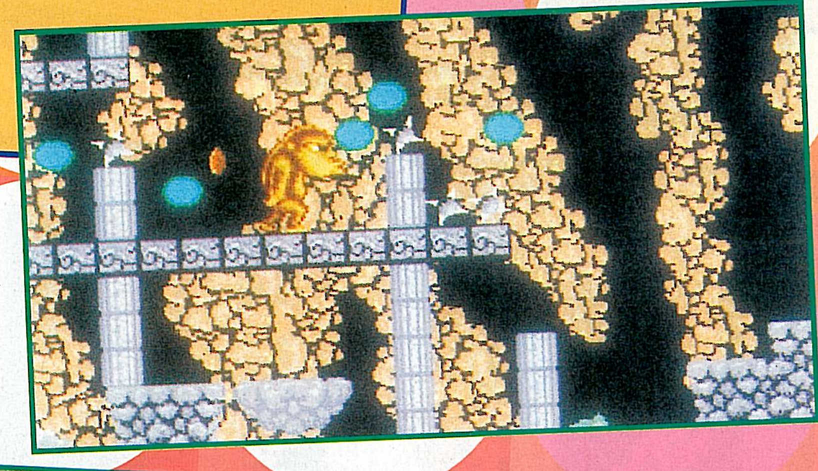


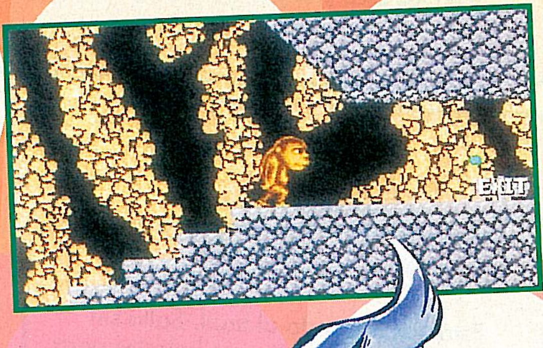
PART 3

El esperado enfrentamiento con el Dr. Stark está cerca. Comienza por atravesar los diversos abismos sembrados de pinchos, después trepa por los muros y llegarás, un poco más arriba y a la derecha al antro del jefe.











BOSS 8

Aquí está el innoble monstruo, el cerebro del rapto. Para hacerle morder el polvo, cuando aparezca debes disparar ráfagas de fuego y volver a disparar cuando reaparezca en otra parte de la pantalla. No podemos darte trucos especiales para acabar con él, porque siempre está en movimiento. Simplemente se trata de una cuestión de reflejos y de buena suerte. Después descubrirás el placer de ver reunidos a dos amantes que al encontrarse harán temblar los cimientos del mundo. ¡Qué bonito es el amor! ¿verdad?

end

Manu et Sylvain

PARADE

Juegos más vendidos en el último mes

MegaDrive



1. Tazmania
2. Olympic Gold
3. Kid Chameleon
4. Quackshot
5. Senna GP II
6. Pitfighter
7. Pacmanía
8. Hard Drivin'
9. James Pond II
10. Golden Axe II

Master System

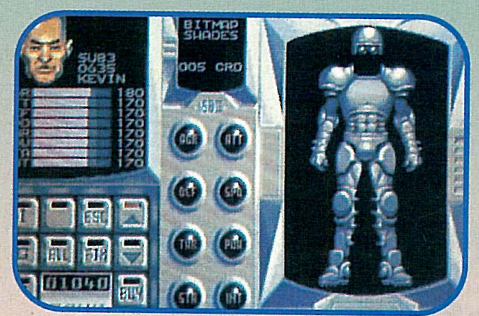
1. Sonic The Hedgehog
2. Olympic Gold
3. Asterix
4. Mickey Mouse
5. Donald Duck
6. Ninja Gaiden
7. Double Dragon
8. Transbot
9. Enduro Racer
10. Super Tenis



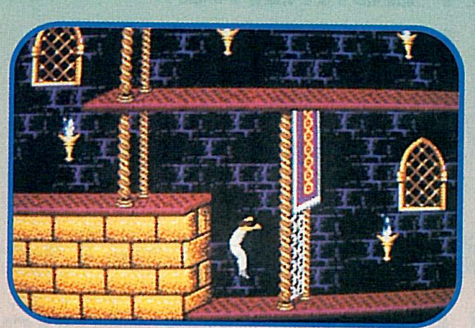
Game Gear

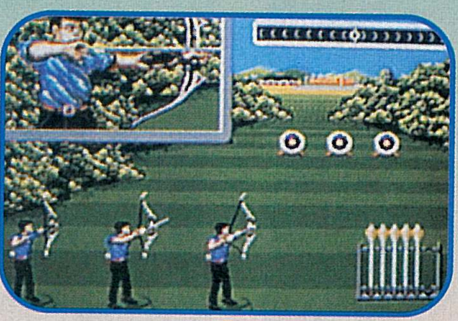
EL PANTALLAZO

Seguro que ya sabes que El Pantallazo es el mejor concurso que puedes encontrar. Seguro que también sabes cómo puedes participar. De todas formas, te lo volvemos a recordar: Observa bien las tres fotografías que hay a continuación y envíanos el cupón final de la página indicando el nombre de los juegos y para qué consolas están disponibles.
No te olvides de rellenar por completo el cupón, pues de lo contrario quedarías automáticamente eliminado. Animo, seguro que el próximo premio ya es tuyo.




Pantalla Nº 1


Pantalla Nº2


Pantalla Nº3

Bases:

- Contesta las preguntas planteadas y remite tu cupón de participación antes del 10 de septiembre de 1992.
- De entre los cupones recibidos, sólo los contestados correctamente entrarán en el sorteo de los premios que se detallan a continuación.
- Los cupones en los que falten datos, no posean todas las respuestas correctas o sean recibidos con posterioridad a la fecha anteriormente señalada, serán excluidos automáticamente del sorteo.

Lista de Premios:

Primer premio: Una consola Sega MegaDrive.

Segundo premio: Una consola Sega Master System.

Tercer premio: Una consola portátil Sega Game Gear.

Cuarto a Vigésimo premio: Un cartucho de juegos Sega para el tipo de consola que se especifique en el cupón de participación.

EL PANTALLAZO

GANADORES Nº 3

Si habías participado en el concurso El Pantallazo del número 3 de Megaforce, no pierdas de vista esta lista de ganadores, porque quizás uno de los premios sea tuyo. Y si no lo has hecho, ¿a qué esperas para poner a prueba tus conocimientos sobre los juegos para consolas Sega?.

Además, nuevos concursos llegarán muy pronto a estas páginas, así que vete preparando para afrontar pruebas aún más divertidas y para ganar premios increíbles.

Consola Megadrive:
Oscar Albos Astiz (Vizcaya)

Consola Master System:
Pablo Miranda Alvarez (Asturias)

Consola Game Gear:
Daniel Hueso Vázquez (Madrid)

Cartucho de juego Sega:
Juan Antonio Montiel Montiel (Málaga)
Gregorio Jiménez Valverde (Barcelona)
Alfredo Piqueras Fasa (Zaragoza)
Javier López Pérez (Barcelona)
Antonio Moragues Darder (Palma de Mallorca)
Juan Carlos Casas Ojeda (Cádiz)
Javier Nieto Jiménez (Madrid)
Juan Martín Pascual (Tarragona)
Carlos Alonso Galindo (Madrid)
Luis Calero Serrano (Barcelona)
Javier Ochoantesana Sánchez (Cantabria)
Manuel José Jiménez García (Barcelona)
Darío Rivadeneira Arranz (Madrid)
Sergio Bonsoño Rodríguez (Asturias)
Julio Adán Rodríguez (Madrid)
Angel Ramírez Vargas (Alicante)
Vicente Pizarro Torres (Ibiza)

EL TABLON

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio de forma gratuita, para ello basta con enviar el cupón. Si quieres ponerte en contacto con una persona que haya insertado un anuncio lo único que tienes que hacer es apuntarte su número de teléfono y llamarle cuanto antes (es importante que te des prisa porque seguro que no serás el único interesado en ese anuncio).

En el caso de que algún anuncio aparezca sin número de teléfono y sin dirección donde poder escribir, entonces y sólo entonces podrás llamar a la dirección que hay en el cupón y pedir información del anuncio dando siempre la refencia que tienen todas las inserciones.

A la hora de mandar un cupón ten en cuenta que puedes enviar una fotocopia si no quieres cortar la revista.

VENTAS/COMPRAS

Vendo Asterix por 5.000 ptas. Esta recién comprado, en buen estado. En Master System II.
Johathan Pardo Rodríguez
Vizcaya
Ref. VC76

Vendo el control Stick de Master System a 1.900 pesetas (sin caja).También vendo a parte del control Stick el Basket Nightme por 3.995. Dado que su precio está en 5.990 no está mal ¿verdad?.
Ramón Rubinat Bara
Barcelona
Ref. VC77

Vendo Game Gear nueva, casi sin usar, Adaptador a red 9V., convertidor Master-Gear converter y además juegos Colums, Vigilante y World gran Prix. Todo por 18.900. Lote valorado en más de 30.000 ptas. Tel.2670262.
Miguel Angel Tabasco Sánchez
Valencia
Ref. VC78

Vendo Master System II con 4 juegos por 18.500.
Rafael Serrano Ortuño
Sevilla
Ref. VC79

Master System II, con Alex Kid in Miracle World, Alex Kid in Shinobi World, Shinobi y Sonic por 17.000 pts. Incluido control pad y control Stick.
Francisco Javier Camacho Navarro
Cádiz
Ref. VC80

Consola Master System mas control pad, control Stick, unidad de fuego rápido y el juego Hang-On por 5.000 ptas.
Francisco Muñoz Chapa
Valencia
Ref. VC81

Vendo silla Action Chair nueva a estrenar. Precio 10.000 ptas.
Sebastián Esquerra Castellet
Tarragona
Ref. VC82

Master System II, con Populous y dos joysticks. 10.000 ptas. Preguntar por Felipe los martes por las tardes de 5 a 7. Tel.421-09-69.
Felipe Lozano Salinas
Barcelona
Ref. VC83

Vendo Game Gear con un mes de uso. Regalando convertidor Master System y adaptador a la red más juego Columns por 20.000 pesetas.
David Salvador Muñoz
Avila
Ref. VC84

Compro Megadrive a precio económico o la cambio por una Master System con 7 juegos. También vendo Game Gear con adaptador, juegos Master System a 14.500 ptas. en perfecto estado. Llamar al teléfono (968) 26-60-80. Preguntar por Federico.
Federico Sáez Alarcón
Murcia
Ref. VC85

Vendo consola Sega Master System II con joystick + Alex Kid + Line of Fire. En perfecto estado con apenas 6 meses de uso por 10.000 pts. Llamar al (93)3115847, preguntar por Toni.
Antonio Blanco Hermosín
Barcelona
Ref. VC86

Se vende el adictivo y megajugable Space Harrier de Game Gear por 3.900. Llamar a Luis de Lunes a Viernes y de 13:30 a 18:30. Tfno.(985)5563344.
Luis Fernando Sierra García
Avilés
Ref. VC87

Vendo también juegos de Master System, Shadow Dancer, Heroes of the Lance, etc. A 3.500 pts.
Antonio T. Iniesta
Murcia
Ref. VC88

Vendo consola Game Gear con juego Columns y con conversor de Master System a Game Gear por 20.000 pts. con 6 meses de uso.
Vicente Monrabal Gil
Valencia
Ref. VC89

VENTAS/COMPRAS

Vendo al precio de 4.500 pts. unidad los juegos Asterix, Cyber Shinobi, G-Loc, After Burner, Sonic, Heroes of the Lance, Bonanza Bros y Golvellius. También cambio por juegos Megadrive. Tlf. 241653. Caceres
José Manuel Amaral Castro
Cáceres
Ref. VC90

Se vende Master system con seis juegos (Alex Kid, Alex Kid in High-Tech World, Global Defense, Black Belt, Sonic y Populous) por 24.500 ptas. Mas informacion Telf.(93)7181528.
Moisés Lorca Pérez
Barcelona
Ref. VC91

Quisiera intercambiar juegos de Master System. Poseo 15 juegos (Sonic, Asterix, Super Kick Off, etc.) Tel: (986) 43-25-49. Preguntar por Marcos.
Marcos Domínguez Hernández
Pontevedra
Ref. VC92

Cambio o vendo los siguientes juegos: Double Dragon y Cloud Master. LLamar al Telf.(98)5367954. Los videojuegos son de Master System. Preguntar por Mario.
Mario Suárez Iglesias
Gijón
Ref. VC93

Intercambio juego Quackshot por E.A.Hockey. Llamadme al (91)468-34-78.
José Alberto Román Monterrubio
Madrid
Ref. VC94

Cambio el juego de Double Dragon para Master System por el Snic o el Golden Axe.
Sergio Luis Hernández Santana
Las Palmas
Ref. VC95

Se cambian juegos para Game Gear, los titulos son: Donald Duck, Space Harrier y Woody pop.
Jacobo Montero Parguiña
La coruña
Ref. VC96

DE SONIC



INTERCAMBIOS

Deseo intercambiar el juego de Alien Storm por el de Quackshot.
José Rosique Rodríguez
Ciudad Real
Ref. I54

Quiero cambiar mi juego Strider por Golden Axe. Master System.
Mikel Patiño Zabala
Vizcaya

Cambio: WonderBoy III Monster Lair. Me costó 7200 ptas. Por: Castle of Illussion, Fantasia, Shadow Dancer, Shadow of the beast.
Guillem Sureda Esteban
Barcelona
Ref. I56

Cambio o vendo juegos de Game Gear como: Dragon Cristal, Monaco GP, WonderBoy, etc. El juego que más me interesa conseguir es el Spiderman o Sonic.
Carlos Alberto Sánchez Chico
Salamanca
Ref. I57

Cambio juego Streets of Rage por alguno parecido.
Lorenzo Jaramillo Rivas
Valencia
Ref. I58

Cambio y compro cartuchos de juegos para Master System.
Jesús Sáiz Herráiz
Valencia
Ref. I59

Quiero cambiar el Transbot por el Black Belt o por el Fantasy Zone. Master System
Juan Jiménez Segura
Alicante
Ref. I60

Quisiera intercambiar con algún sega-adicto el juego Rastan por alguno de fútbol como el

INTERCAMBIOS

Italia 90 o por uno de lucha libre como Pro Wrestling. Gracias.
Ramón Jesús Sánchez Sánchez
Almería
Ref. I61

Desearia cambiar juego de Master Sytem. El juego es Shadow Dancer. Lo cambio por alguno de estos títulos: Shadow of the beast, Asterix, California Games. Llamar al (377)80-92-08. Preguntar por Angel.
Angel Espino Gutiérrez
Tarragona
Ref. I62

Intercambio el Asterix o el Donald Duck por Quackshot, Bonanza Bros, Vigilante, Double Dragon, Ghouls and Ghost, R-Type. Interesados llamar al Tlf:(91)682-42-34, tardes.
Israel Díaz Frutos
Madrid
Ref. I63

Hola, desearía que me cambiaran algunos de mis juegos como el After Burner o el HeavyWeigth Champ por algún juego de Karate o estilo Dinamite Duke o este mismo. Gracias.
Miguel Angel Roca Cardenete
Alicante
Ref. I64

Me gustaría intercambiar el Might and Magic de Megadrive por Lemmings, EA Hockey, Terminator, Simpsons, Olimpic Gold, Super Off Road, etc. También compro a buen precio.
José Luis Amunio Blanco
Madrid
Ref. I65

Quería cambiar una consola Master System, con un control pad, Alex Kid y Asterix por una Game Gear y otro juego. Para entrar en contacto llamar al (91)7190284 y preguntar por Gustavo.
Gustavo Muria Nepomuceno
Madrid
Ref. I66

INTERCAMBIOS

Deseo cambiar Master System II, dos súper juegos (ALex Kid y Populous) y regalo California Games y juego de destornilladores por Megadrive. Tf.(924) 891001.
Javier Álamos Andrés
Badajoz
Ref. I67

Desearía cambiar un juego de Game Gear: el Wonderboy por el Sonic. El Wonderboy es el que tengo. Está en perfecto estado, recién comprado. Para ponerse en contacto conmigo llamad al telefono (93) 572-25-13.
Antonio Baca Martín
Barcelona
Ref. I 68

Cambio juegos Ninja Gaiden y Columns por otros dos juegos cualquiera. Game Gear.
Cayetano Lozano López
Barcelona
Ref. I69

Desearia cambiar juegos de Master System por otros diferentes. Yo tengo Enduro Race, Super Tennis, Bank Panic, Action Fighter y Altered Beast. Llamar al Tel. (93)3134606. Preguntar por Felipe.
Felipe Rosa Heras
Barcelona
Ref. I70

CONTACTOS

Quisiera contactar con consoleros de Master System. LLamar al Telefono (93)7725610 de 22 h. en adelante o si no al 7725257. Preguntar por Jordi o "Uli".
Jordi Olivella Parera
Barcelona
Ref. C11

PANTALLA TV-VIDEO

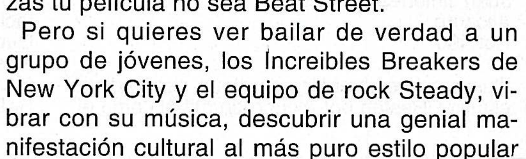
Los locos de Cannonball
Aventuras
Lauren Films Video Hogar



¿Quién no recuerda la más atrevida carrera clandestina del siglo, desde Nueva York hasta Los Angeles? Seguro que muchos de vosotros pudisteis verla en televisión, y aún os duele la tripa de tanto reir con las peripecias de un grupo de chiflados que decide sacar sus "cacharros" y recorrer un montón de kilómetros de una ciudad a otra, burlando la vigilancia policial y haciendo las barbaridades más increíbles.

Este clásico de carreras automovilísticas acaba de ser editado en vídeo para su venta

Beat Street
Comedia
Lauren Films Video Hogar

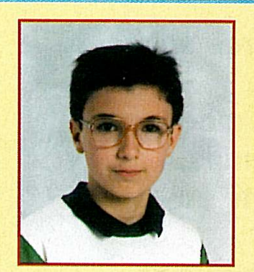


Si odias la música, el ritmo y el baile... Si desprecias la cultura popular que se desprende a veces de los graffiti del barrio más "rastrero" de Nueva York... Si eres capaz de escuchar un rap, o un rock o un ritmo africano y no se te mueve un solo músculo... entonces quizás tu película no sea Beat Street.

Pero si quieres ver bailar de verdad a un grupo de jóvenes, los Increibles Breakers de New York City y el equipo de rock Steady, vibrar con su música, descubrir una genial manifestación cultural al más puro estilo popular

La opinión del experto

R-Type



Daniel Bacigalupe
Bilbao

La historia reza así: "Vinieron de un plano dimensional del otro confín de la galaxia, sembrando el caos y la destrucción de un sistema sideral tras otro. Con una maldada que sofoca toda resistencia con el pánico y el horror, las horribles criaturas del imperio Bydo se acercan a La Tierra". Para impedirlo, las grandes potencias terrestres están probando cosmonautas valerosos hambrientos de matar marcianos. Tú has sido el elegido para pilotar la nave más poderosa de la flota espacial de La Tierra. Para comprobarlo, aquí hay unos datos: Velocidad, 208 km/sg; Peso, 31 tm; Envergadura, 10,8 m; Longitud, 16,2 m; Altura, 5,1 m.

Dejando detalles técnicos y variedades históricas, nos encontramos ante una de las tropecientasmil versiones de este archiconocido arcade que provocó el delirio yankee cuando salió a la calle. De hecho, las monedas de diez centavos que se utilizaban para meter a las máquinas tuvieron que ser fabricadas a marchas forzadas y en gran número puesto que se agotaban porque la gente no paraba de "insert-coinear".

Yo creo que no es para menos, puesto que la versión de ocho bits de Sega muestra topes de genialidad, fidelidad a la máquina como pocas y una calidad gráfica y sonora innatas para la Master System aunque parezca mentira. A lo largo de los ocho mundos de que consta el juego, la acción crece, creando un cartucho muy adictivo del que te costará mucho desengarcharte a no ser que te lo pases (cosa que no pasará pronto porque también tiene su dificultad). A mí me parece que si quieres disfrutar de un matamarcianos clásico, pero no pasado de moda, no dudes en comprártelo. Este juego tiene garantía de diversión al más alto nivel.

EL TERMOMETRO

Aquí están los juegos de "El Termómetro" de este mes. Animaos a enviarnos vuestras votaciones, indicando qué juego os gusta más y para qué consola es. Los más votados serán los "ganadores".

MEGADRIVE	MASTER SYSTEM	GAME GEAR
Kid Chameleon	Sonic	Shinobi
Shadow of the Beast	Asterix	Sonic
Asterix	Mickey Mouse	Wonder Boy
Sonic	Ghouls'n Ghosts	Out Run
Quackshot	James Pond	Donald Duck



TOP SECRET

Asterix (MS)
Jesús Méndez Ruíz (Madrid)
En la pantalla 3-3, desde la plataforma móvil se sube a un muro con dos monedas de oro; salta al muro de la derecha, anda y llegarás a una sala con tres bolsas de dinero. Entra por esa puerta y encontrarás una tinaja con una vida y otros objetos.

Altered Beast (MS)
David Marín Vayá (Valencia)
En la pantalla de presentación presiona A+B y la diagonal izquierda-arriba para comenzar con cinco bloques de energía, en lugar de tres.

Sonic (MD)
Miguel Pérez (Vigo)
En la pantalla inicial pulsa Arriba, Abajo, Izquierda y Derecha, y si oyes un pitido pulsa los tres botones y Star a la vez y podrás elegir cualquier fase.

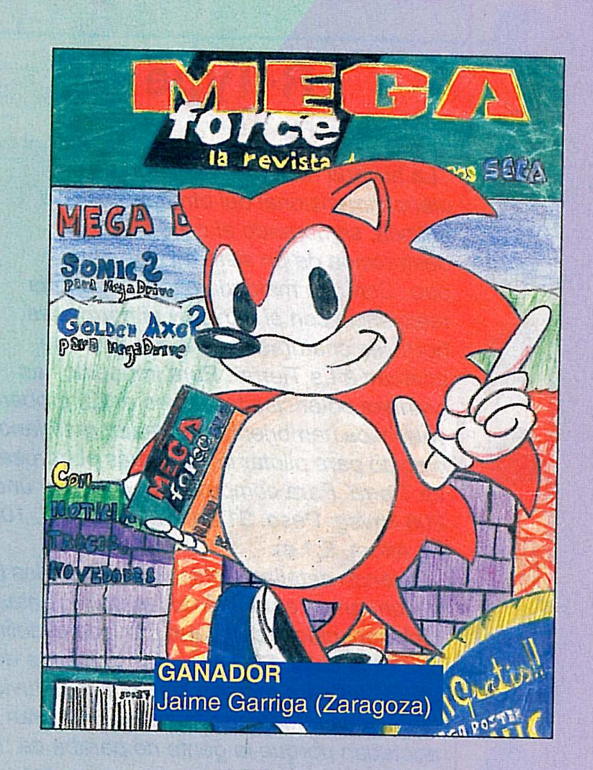
Shinobi (GG)
Roger Torres (Barcelona)
Si pulsas Arriba y Start tendrás acceso a todas las músicas del juego.

Out Run (GG)
Roger Torres (Barcelona)
Cuando aparezca la pantalla de opciones pulsa Arriba/Izquierda, los botones 1 y 2 y Start, obtendrás tiempo infinito e inmunidad.

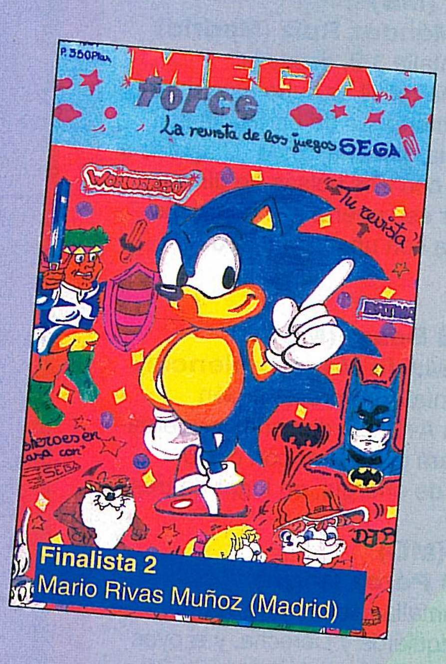
En pausa En pausa

Concurso de portadas

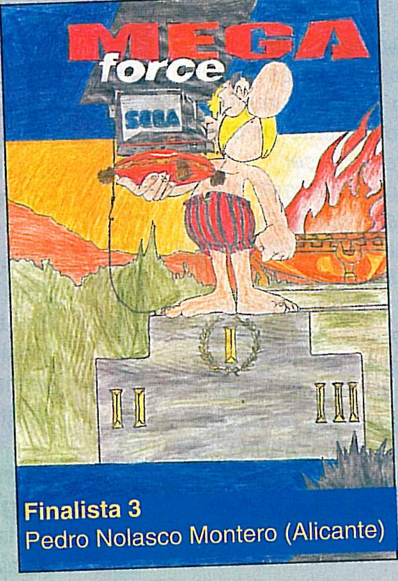
¡Socorro!... La redacción de MegaForce está inundada de cartas vuestras.
Esta vez elegir la portada ganadora ha sido algo terrible porque todas son estupendas.
Aquí teneis una muestra de vuestro arte en esta "GALERIA MEGAFORCE".
¡Ah! Por cierto, ¿Os hemos dicho ya que el ganador tiene como premio una suscripción de un año a la revista y que el segundo finalista la tiene de seis meses y el tercero de tres? Pues eso.



GANADOR
Jaime Garriga (Zaragoza)



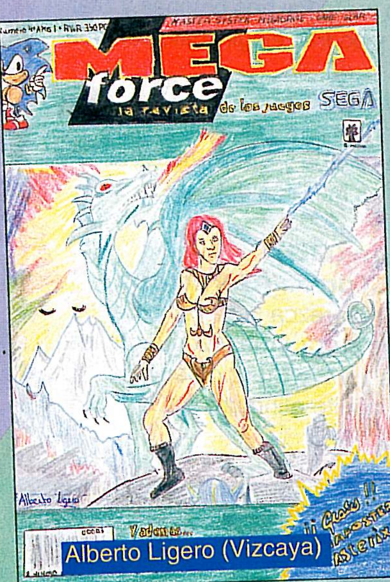
Finalista 2
Mario Rivas Muñoz (Madrid)



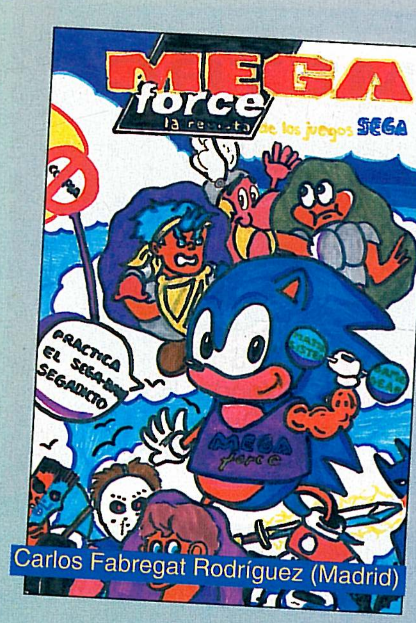
Finalista 3
Pedro Nolasco Montero (Alicante)



Vicente Martínez Cuevas (Barcelona)

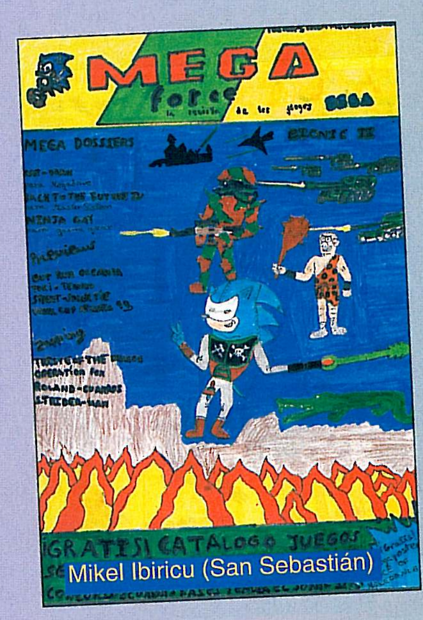


Alberto Ligero (Vizcaya)

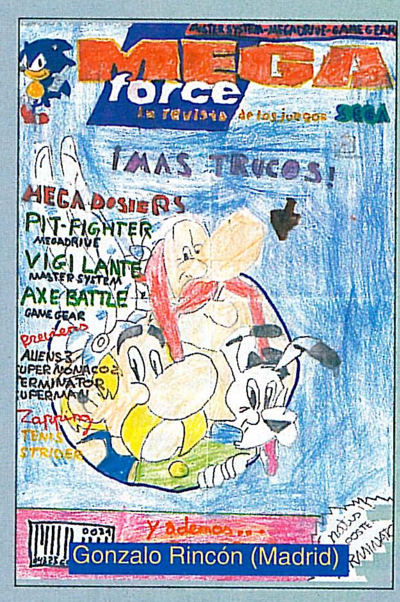


Carlos Fabregat Rodríguez (Madrid)

En pausa En pausa



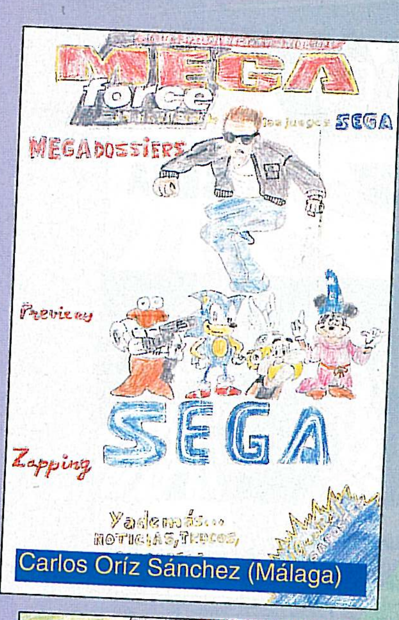
Mikel Ibiricu (San Sebastián)



Gonzalo Rincón (Madrid)



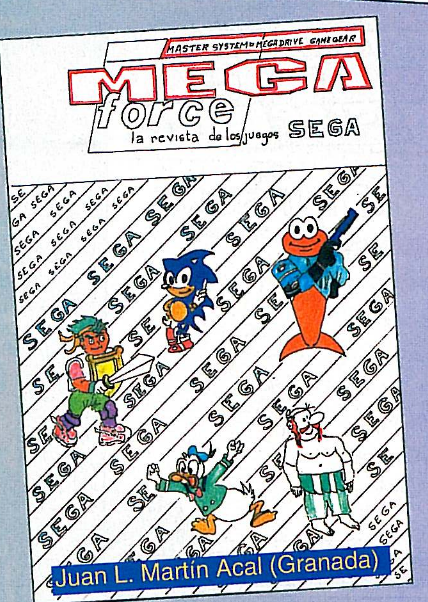
Vicente Martínez Cuevas (barcelona)



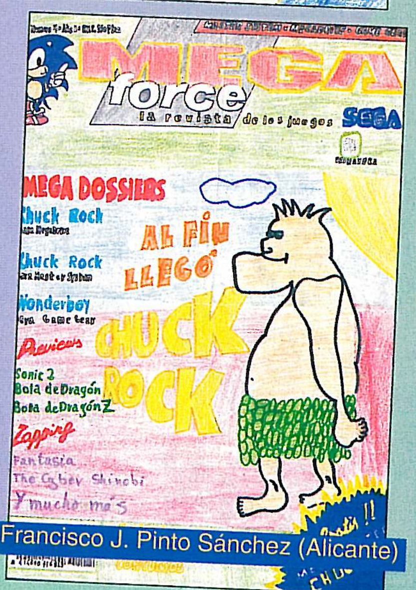
Carlos Oríz Sánchez (Málaga)



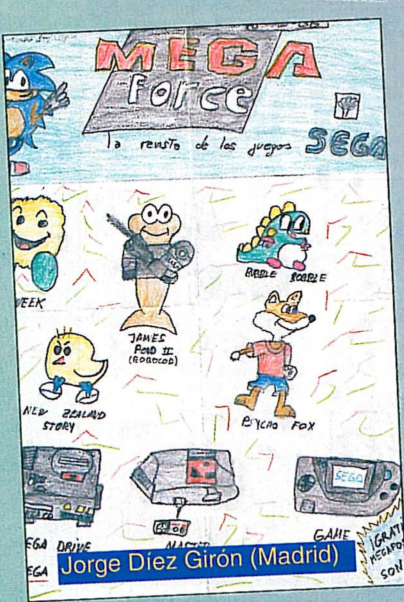
Fernando Colli Fuello (Asturias)



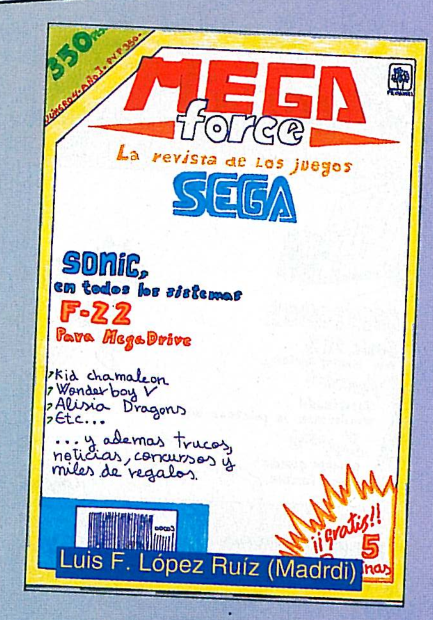
Juan L. Martín Acal (Granada)



Francisco J. Pinto Sánchez (Alicante)

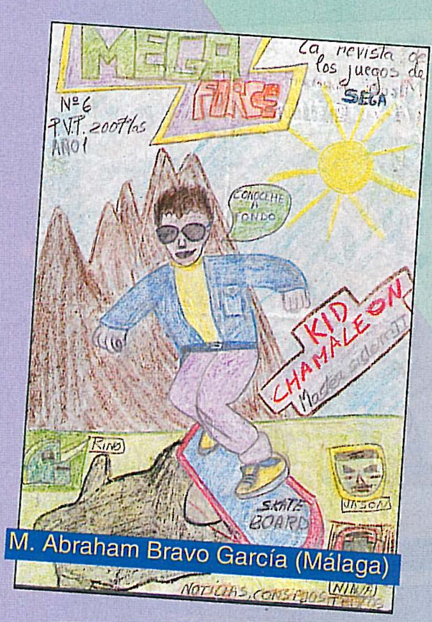


Jorge Díez Girón (Madrid)

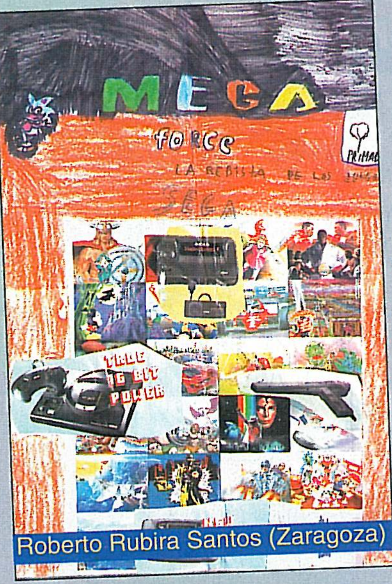


Luis F. López Ruíz (Madrdi)

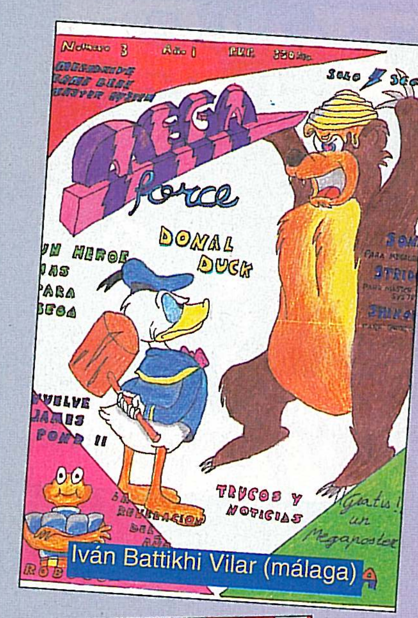
En pausa En pausa



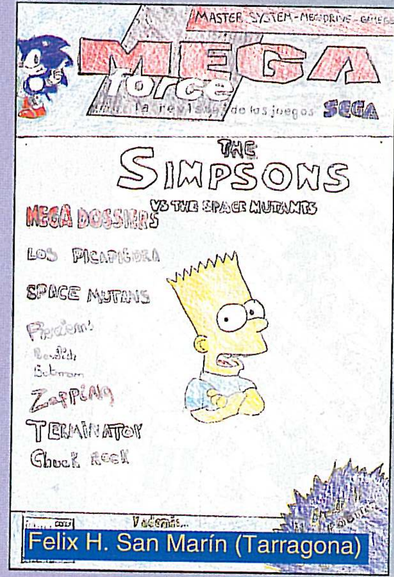
M. Abraham Bravo García (Málaga)



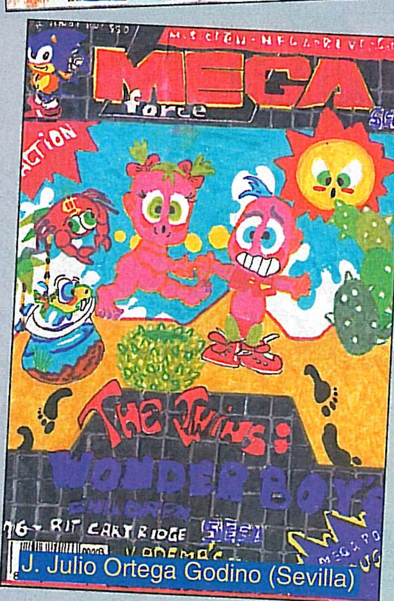
Roberto Rubira Santos (Zaragoza)



Iván Battikhi Vilar (málaga)



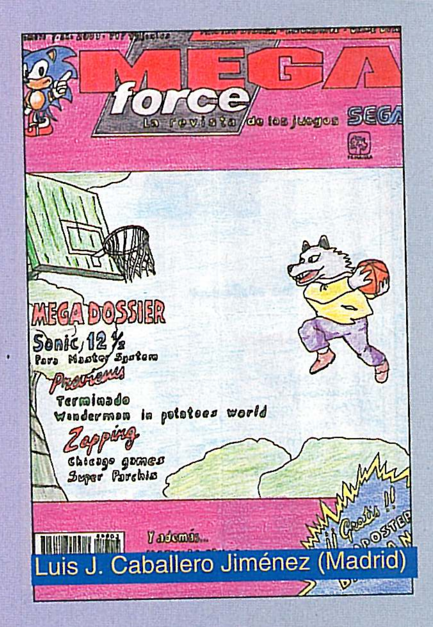
Felix H. San Marín (Tarragona)



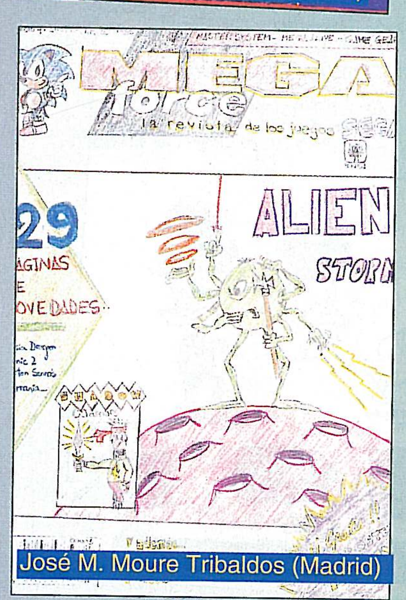
J. Julio Ortega Godino (Sevilla)



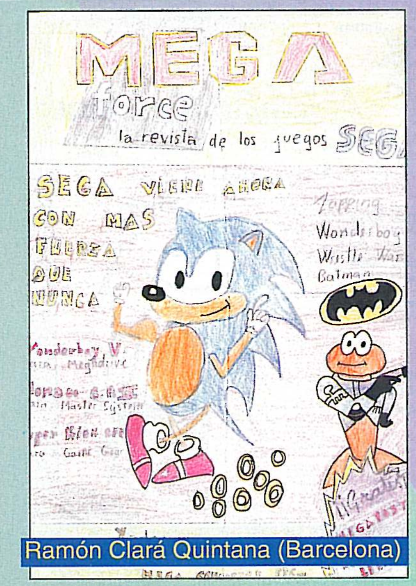
David Sánchez Estévez (Madrid)



Luis J. Caballero Jiménez (Madrid)



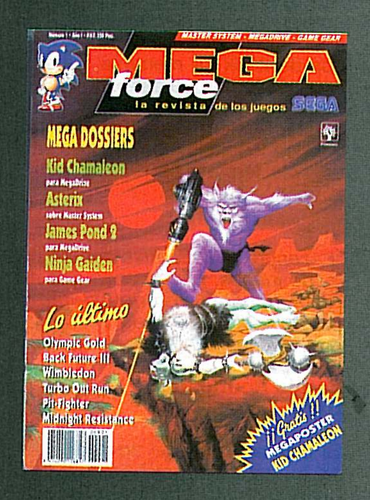
José M. Moure Tribaldos (Madrid)

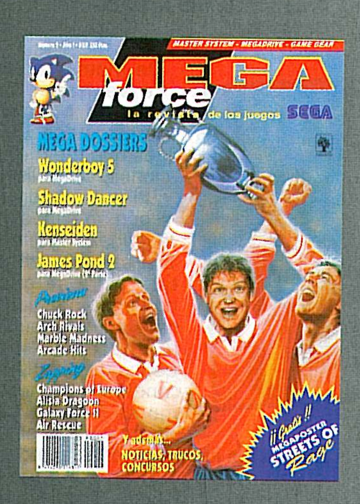


Ramón Clará Quintana (Barcelona)

Ya no tienes excusa...

Ahora puedes completar tu colección de *MEGAFORCE*









Si te has quedado sin algún número de tu revista favorita o si tu mejor amigo, ese al que le prestaste tu colección de Mega Force, ha desaparecido sin dejar rastro...

Si el gato afiló sus uñas en el mejor dossier del año o si un día descubres que tu madre envuelve los bocadillos de tu hermano pequeño con los previews...

¡No desesperes! Ahora puedes tener los números pasados de Mega Force con sólo rellenar y enviar este cupón (también valen fotocopias).

Servicio de números atrasados

Si, quiero que me envíen estos número de Mega Force que abonaré con la siguiente fórmula de pago (táchese lo que no proceda):

Controreembolso   Cheque adjunto a nombre de Ed. Primavera

Mega Force Nº .... mes/año: ..../..................
Mega Force Nº .... mes/año: ..../..................
Mega Force Nº .... mes/año: ..../..................
Mega Force Nº .... mes/año: ..../..................

Nombre:..
Apellidos:..
Dirección:..
Código Postal:..................... Ciudad:..................................
Provincia:..................................... Teléfono: ....

Envíese a: Mega Force - Números atrasados
C/ Viladomat 271-273 entlo. 2ª esc. dcha. / 08029 Barcelona



El Correo

Hola amigos, ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis. Si me necesitáis escribidme una carta a MEGA FORCE/Correo de Sonic C/ Viladomat 271-273, entlo. 2ª esc. decha. - 08029 Barcelona

¿Hola Mega mascota Sonic! Tengo el Quackshot de Megadrive, y tengo un problema. En la guarida de Pete, al final no consigo matarle ¿me puedes decir cómo por favor? ¡Ah! y otra cosa: ¿qué juego me aconsejarías, Revenge of Shinobi o Batman? Espero tu respuesta en Megaforce. Un abrazo de tu amigo consolero.

Gonzalo Ruíz Bidón
Cádiz

Eliminar a Pete es bastante fácil, lo primero que debes hacer es eliminar a sus dos esbirros que están en la derecha de la pantalla, para que de esta forma no te molesten. A continuación, debes disparar tus desatascadores a la cabeza de Pete, pero desde una distancia prudencial y siempre saltando. Bajo ninguna circunstancia te coloques debajo de él o acabarás siendo papel de imprenta. De los juegos que me mencionas es difícil elegir. Batman lleva menos tiempo en el mercado, pero es tan bueno como Revenge of Shinobi. Los que han probado éste último afirman que es un súper cartucho ninja.

Hola Sonic: Tengo una Megadrive y soy un fanático de los juegos deportivos, me gustaría saber si saldrán nuevos juegos de fútbol y baloncesto, además de los que ya hay (Italia'90 y Lakers and Celtic), si merecerán la pena y si traerán innovaciones. También me gustaría saber si ya ha salido John Madden Football'92 y si saldrá algún juego de tenis. Espero que me respondas. Gracias.

Curro Torres Torres
Sevilla

Amigo consolero, los juegos deportivos que van a salir en las próximas fechas son los siguientes: Speedball 2, si llevas ya un tiempo en el mundo de los videojuegos seguro que conocerás este juego, que salió para los ordenadores y en el que tienes que disputar una especie de partidos en los que todo vale (leánse puñetazos, patadas, derribos); European Club Soccer, este cartucho lo tienes comentado en la sección Zapping de nuestro número 4, y estará en las tiendas de un momento a otro; Team USA Basketball, un súper juego de baloncesto que hará las delicias de los aficionados a este género; Arch Rivals, un juego de baloncesto con toques de humor, que se comenta en nuestro número 2, en la sección de Previews. En cuanto al juego de fútbol americano Jhon Madden, ya está disponible, y para ponerte los dientes largos, se están preparando dos cartuchos más sobre este deporte: Joe Montana Football 3 y Jhon Madden'93. Espero que con lo dicho en estas lineas este más que satisfecho.

¡Hola Sonic! ¿Cómo te va? ¡Yo estoy fascinado! Megaforce es "demasie". Casi tan guay como SEGA. A raiz de jugar con una videoconsola "Master System II" de unos amigos me he adentrado en el mundo SEGA con la boca abierta. Yo desgraciadamente creía (incrédulo de mí) que NINTENDO eran los mejores videojuegos. ¿Qué querías que hiciera? Si por cada 1 anuncio de SEGA hay 3 de NINTENDO... Por ejemplo, Game Gear, es menos popular, (aunque más buena) que Game Boy. Lo que yo quería plantearte, ya que tu has vivido tus fascinantes aventuras en Megadrive, Master System y Game Gear, cúal es la mejor para comprar. ¡Hasta la próxima Sonic!



Santiago Sánchez Mariñas
Cádiz

Es obvio que la mejor de todas es la Megadrive, pero lo cierto es que cada consola tiene su función. La Master System es la ideal para las personas que empiezan en el mundo del videojuego, la Game Gear por su portabilidad, la puedes llevar a cualquier sitio y además sus juegos son versiones mejoradas de la Master System, ¡y colocándole un adaptador funciona como un televisor!. Y la última y no por ello la peor sino la mejor, nuestra querida Megadrive; todo un lujo en gráficos, color y sonido.

Hola Sonic, tengo una Master System y espero que me respondas a estas preguntas.
1-¿Van a sacar Solo en Casa para la Master System?
2-¿Y el Kid Chamaleon para la Master System?
3-¿Me podrias decir cúal de estos juegos me aconsejarias para comprarme: Asterix, Super Kick Off, Altered Beast y Shadow of the beast?
4-¿Van a sacar algún juego para la Master System en el que estén Goku y Sonic?

Antonio Daniel Armijo
Granada

De momento no se va hacer la versión Master de estos dos juegos que me mencionas. De la lista que me mandas, si aún no tienes el legendario Altered Beast, más vale que salgas corriendo a la tienda a comprarlo. Si te interesan los juegos de fútbol, el candidato número uno es Super Kick Off, en cambio si te gustan los juegos difíciles puedes elegir entre nuestros amigos Asterix y Obelix o la bestia por excelencia del mundo de los juegos: Shadow of the beast (bastante difícil por cierto).

¡Hola! Soy un colega de Barcelona y te escribo para que me aconsejes. Me acabo de comprar la Master System II y me estoy decidiendo sobre dos de estos juegos: Wimbledon y Champions of Europe, me gustaría que me aconsejaras cual es el mejor para tí, ¡ah! otra cosa, me gustaría que me contaras, si es posible, las novedades, si hay alguna de Master System II. Tengo que felicitarte por la revista, encuentro que ya iba siendo hora que sacaran una revista sólo para SEGA.

Germán Varela Alvarez
Barcelona

De los juegos que me mencionas, lo cierto es que ninguno de los dos me ha parecido muy adictivo, ni su desarrollo es todo lo rápido que se desearía, pero supongo que entusiasma a los fanáticos del fútbol o del tenis. Si eres de los primeros, elige Champions of Europe, si no, Wimbledon. Te mencionaré ahora algunos titulos que van a salir para las próximas fechas: Super Space Invaders, Terminator, Tom y Jerry, Chuck Rock y... ¡Sonic II!, cuyo lanzamiento se ha confirmado para noviembre.

Me gustaria saber si es verdad que las cintas que valen 1.990 pts. de la Master System son mejores de manejar que las cintas de 5.990 pts.

José Sáez Olmos
Murcia

Aunque sean más fáciles de manejar y más pequeÑas, tenían sus limitaciones, sólo cabían juegos de 256k de memoria, y hablo en pasado porque este tipo de tarjetas que se podían utilizar en la Master System I, ya no se fabrican y todos los titulos que se lanzaron en este formato se han pasado a la versión cartucho.

Tengo la Megadrive con un par de juegos. Me gustaría que me recomendaras un buen juego. Si puede ser que sea de aventuras, con muchas pantallas y divertido.

Sergio Rodríguez
Gerona

Si quieres un juego de aventuras, en el que haya muchas pantallas y además sea divertido, el candidato ideal es Quackshot, protagonizado por nuestro amigo el Pato Donald. Debes escontrar un tesoro perdido al estilo Indiana Jones, con un montón de pistas a descubrir, muchas pantallas por recorrer y sobre todo muy divertido. Desde luego seguro que te gustará, sobre todo por su calidad gráfica y de desarrollo.



de Sonic



¿Quisiera saber si me podría mandar una lista con bastantes juegos de dobles porque no encuentro muchos, y casi mis amigos y yo tenemos todos los más comunes en tiendas. Para Master System.

Ismael Bernal Llera
Zaragoza

Aquí tienes la lista para que podais elegir: Super Monaco GP, Champions of Europe, Heavyweigth Champ, Put&Putter, Super Kick Off, Super Space Invaders, World Cup Italia 90.

¿Hola, tengo una consola Master System y me gustaría saber si los juegos New Zealand y Wrestle Mania saldrán en esta versión. Gracias.

José Navarro Iniesta
Albacete

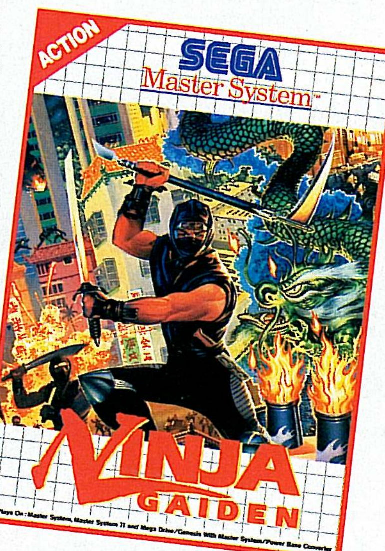
El único que por ahora va a salir para la Master será New Zealand y podrás comprarlo dentro de muy poquito.

¿Me voy a comprar un juego (tengo la Master System II), y no sabria cual comprarme entre: Sonic, Golden Axe y Asterix. Dale una puntuación a cada uno. Además, me gustaría saber todo sobre el Golden Axe:
1-¿Es igual que en la recreativa?
2-¿Tiene las mismas fases?
3-¿Cuántos se pueden jugar?
4-¿Se pueden elegir entre el bárbaro, el enano y la amazona?
5-¿Cómo son los Bizarrians?
6-¿Son iguales que en la recreativa?
7-¿Saldrá Golden Axe II para Master System?

Sergio Luis Hernández Santana
Las Palmas de Gran Canaria

Parece que eres un fanático del Golden Axe. La puntuación general que le daría a los tres juegos que me mencionas es la siguiente: Sonic un 99%, Golden Axe un 80% y Asterix un 85%. Sobre el Golden Axe, su desarrollo es idéntico que en la recreativa, salvo, claro está, las diferencias técnicas que hay en los gráficos y sonido. En la versión Master sólo pueden jugar uno solo y siempre saldrás con el bárbaro, ya que no hay opcion para elegir a otros personajes. Sobre los enemigos, no te puedo explicar las caracteristicas de cada uno porque no tengo espacio para ello, pero si has disfrutado del juego en la recreativa, podrás hacerte una idea. De momento no se va a hacer la segunda parte de este juego para la Master, los únicos que por ahora pueden difrutarlo son los poseedores de la Megadrive.

¿Tengo una Game Gear y en el nº1 de Megaforce hay un reportaje de Ninja Gaiden en el cual explica cuáles son los códigos para acceder a cualquier pantalla pero yo quisiera saber cómo se accede a dichos códigos. Gracias.



Ana María Llutart
Solsona

Amiga consolera, debido a un error en la revista, se colocaron estos cógidos por equivocación, ya que en el Ninja Gaiden no existe ninguna opción para colocar códigos de acceso.

¿Tengo una consola Game Gear, y me gustaria saber si es verdad que han sacado un adaptador para jugar con los juegos de Game Boy, y si es verdad cuando saldrá y cuánto valdrá. Por otro lado quiero saber cuándo van a sacar en Game Gear juegos de fútbol, aparte del Super Kick Off.

Vicente Martínez Cuevas
Barcelona

No existe un adaptador para estas dos consolas, ya que la diferencia que hay entre las caracteristicas técnicas de ambas hace imposible crear tal adaptador. En cuanto a lo segundo, por ahora sólo hay disponible este juegazo de fútbol para Game Gear.

¿Tengo una consola Master System II y quería saber si los juegos James Pond II y Pit-Fighter los sacarán o no los sacarán en Master System. También me gustaría que me dijeras si van a sacar un juego de lucha libre mejor que Pro-Wrestling y si lo sacan, cuándo. racias.

Antonio Rodríguez Pérez

De los tres juegos sólo saldrá el cartucho Pit-Fighter, que está previsto que salga para el mes de noviembre.

¿Hola Sonic, ¿que tal?. Bueno no me enrollo y paso a formularte mis preguntas:

1.-¿Cuándo saldrá, cuánto costará y de qué juegos dispondrá el Mega-CD para Megadrive?
2.-¿Saldrá el Street Fighter 2 para Megadrive? ¿Y el Sonic 2?
Gracias y espero tu respuestas.

Germán Hernández Pérez
Salamanca

1.-He recibido muchas cartas preguntando de todo en general sobre el CD-ROM y os remito al número 3 en donde encontrareis un reportaje sobre este aparato que satisfacerá vuestras ansias consoleras.



2.-Parece ser que hay mucho forofo del Street Fighter 2, pero por desgracia todavia no se ha hecho ninguna conversión para la Megadrive. En cuanto al Sonic 2, (y es la tropecientas mil vez que os la respondo) saldrá en todas las versiones SEGA, y según los rumores va a ser mucho más rapida que la primera.

¿Hola consolega Sonic: Como eres un erizo muy listo se que me vas a responder muy bien las siguientes preguntas:
1.-¿Qúe tal es el "Heroes of the Lance" para Master System?
2.-¿Hay opción de 2 jugadores en dicho juego?
3.-¿Me puedes resumir de que se trata?

Diego Avilés Juárez
Madrid

Si te gustan los juegos de Rol y entiendes un poco de inglés, el Heroes of the Lance es uno de los cartuchos que te recomiendo si eres un principiante en este tipo de juegos. Sobre tu segunda pregunta, el juego no lleva la opción de 2 jugadores. El juego está basado en los libros de dicho nombre, (que te recomiendo también, si eres un forofo de las historias épicas)
La historia habla sobre un cataclismo ocurrido en el reino de Krynn. Después de trescientos años, la Reina de la Oscuridad está extendiendo su poder a través de ésta región, llevando consigo a sus dragones para devastar las tierras y creando unos seres asquerosos medio hombre medio dragón, llamados Draconianos. Si la Reina de la Oscuridad controlase todo Krynn, ella quedará libre para poder entrar en el mundo. Sólo los Compañeros de la Lanza pueden detener su victoria final. Y es ahí donde tú entras, controlando a un nutrido grupo de personajes: Flint, el enano, Riverwind, el bárbaro, Tasslehoff, un Kender con una insaciable curiosidad, especialmente con las cosas de los demás, Tanis el semielfo y el líder del grupo, Raistlin el mago, Caramon, un robusto guerrero y hermano de Raistlin, Sturm, caballero de Solamnia y Goldmoon, es un clérigo y es la prometida de Riverwind.
Debes utilizar cada uno de estos personajes convenientemente, recoger objetos y descubrir qué personaje obtiene mejor resultado con las pócimas que recogas, descubrir magia y trampas, y conseguir llegar sanos y salvo hasta la guarida del dragón, para recoger los discos del Mishakal que están protegidos por el dragón Khisanth.

¿Desearía contactar con Rafael Angel Campaña Lozano de Barcelona, Ref. C04. ¿Podéis ayudarme?

Miguel Angel Morón Pozuelo
Barcelona

Ahora mismo te doy la dirección de Rafael: C/Maragall nº4, 2º2ª, Ripollet, Barcelona, 08291.

Dentro de un mes...

Uno de los mejores juegos de este año totalmente analizado por nuestros especialistas.



Los intrépidos reporteros de MEGAFORCE traerán las noticias más "calientes" de la convocatoria de otoño de esta superferia.

Empieza este mes un cuadernillo coleccionable lleno de vidas infinitas e ingeniosas estratagemas.

NO TE PIERDAS EL NUMERO DE OCTUBRE DE MEGAFORCE

TU ERES PROTAGONISTA



En Kid Chameleon, el personaje central de la historia eres tú mismo.
Un veterano consolero atrapado en una Mega Aventura con 1850 pantallas y más de 100 niveles de dificultad.
Para escapar, deberas cambiar tus vaqueros y la chupa de cuero por mortíferos disfraces: de Caballero andante, Samurai, Tanque, Rinoceronte cabreado o vestido como el Asesino de Viernes 13, entre otros.
Una colección total de divertidos atuendos que te darán poderes alucinantes para completar tu misión. ¡ No puedes perdértelo !.

Vive una Aventura

SEGA